DRAGON AGE II'DEN NE UMUYORDUK, NE BULDUK? İLK İZLENİMLER...

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Mart 2011/03 | 6.90 TL (KDV Dahil) Sayı: 41 | ISSN: 1307-8933

SKYRIM **DEV POSTERLERİ** DRAGON AGE II

CRYSIS 2* **DEMOLARI DVD'DE!** DRAGON AGE II



The Elder Scrolls® V

SKYRIM

OBLIVION'I KAPATIN. EJDERDOĞAN'IN ÇAĞI BAŞLIYOR!

İNCELEME

Bulletstorm

Hem cümbüş hem kıyamet. İkisi birden Bulletstorm'da!

DOSYA

Mecha'lar

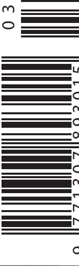
O devasa zırhın içinde neler oluyor? Mecha'lar her şeyiyle Oyungezer'de.

ÖN İNCELEME

Battlefield 3

Gerçekten Bad Company 2'den daha iyisi mi? Buna inanmak için çok sebebimiz var.

* CRYSIS 2 DEMOSU 14 MART'A KADAR OYNANABİLİR





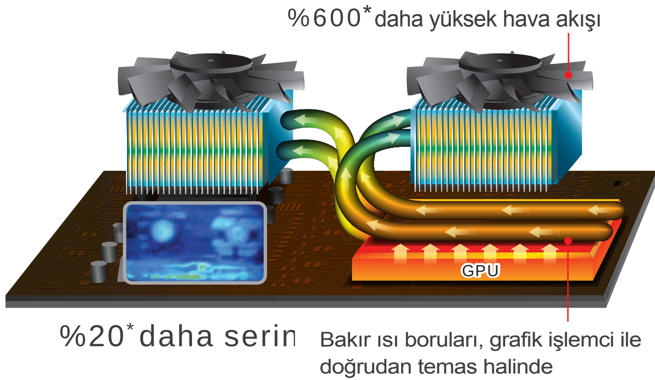
%600 DAHA YÜKSEK HAVA AKIŞI REFERANSA ORANLA %20 DAHA SOĞUK

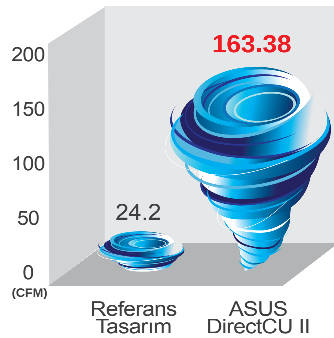
ASUS DirectCU II çift fanlı ekran kartları, overclock için en üst seviyede olduğunu kanıtladı

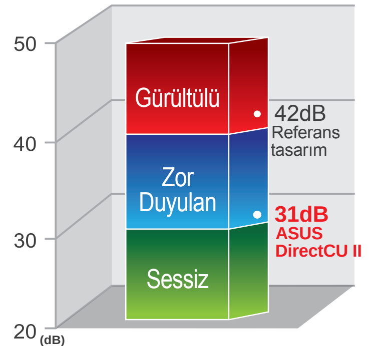
Güç sağlama bileşenlerinde iyi soğutma ve iyi bir şekilde işlenmiş olan malzemeler, ekstrem overclock özellikleri sağlamakta oldukça etkilidir. ASUS'un, kendi yeni tasarımı olan, %600* daha yüksek hava akışı ve referansa oranla %20* daha soğuk bir performans sağlamak üzere özelleştirilmiş DirectCU II çift fanlı soğutucular barındıran GTX 580 ve HD 6970'i inceledik. Aynı zamanda bu kartlar, %50'ye* varan daha yüksek hızlarda kullanım için tescilli Süper Alaşım Gücü ve Voltage Tweak içermektedirler

Çift fan, doğrudan soğutma

Geçmişte pek çok çift fanlı soğutucu görmüştük ama ASUS'un farklı bir hikayesi var. Şirket, ısıyı etkin bir şekilde çekirdekten uzaklaştırmak üzere, grafik işlemcisi ile doğrudan temas eden bakır ısı boruları uygulayan özel DirectCU II tasarımına, %600* oranında daha fazla hava dolaşımı ve sonuç olarak referansa oranla %20* daha soğuk bir performans sağlamak üzere ikiz özel yapım fan eklemiştir. Ve kanat dengelemesi sayesinde DirectCU II fanları, bir uçağın kalkış anı gibi sesler çıkartmamaktadır. Tam yük altında bile referansa oranla 10dB daha sessiz çalışmaktadır.







Dayanıklı overclock araçları

Performans arayanlara yönelik bir hoş geldin hediyesi olan ASUS'un özel Süper Alaşım Gücü özelliği, %15'e* varan performans artışı için etkili bir güç kaynağı sağlayan özel olarak formüle edilmiş bileşenler içermektedir. Süper Alaşım Gücü özelliğine sahip ekran kartları, daha soğuk çalışır ve daha uzun kullanım ömrüne sahiptir.

O zaman harekete geçin – bu kartları, %50'ye* varan genel hız artışları elde etmek üzere, paketle birlikte gelen Voltage Tweak hizmet yazılımını kullanarak bellek ve çekirdeğin voltajlarına göre ayarlayabilirsiniz. Yeni DirectCU II, özel Süper Alaşım Gücü ve Voltage Tweak ile 3DMark Vantage rekorları kırmayı deneyin!

3DMark Vantage Sonuçları

ASUS GTX 580 DC II	X15490
GTX 580 Referans	X13281
ASUS HD 6970 DC II	X12299
HD 6970 Referans	X10720

Son karar

Sadece NVIDIA ve AMD'nin en iyilerini değil, aynı zamanda referans tasarımları önemli ölçüde aşan değerlerle daha fazla hava akışı, daha düşük sıcaklıklar, azaltılan ses seviyeleri ve overclock özelliklerine sahip pek çok ödül sahibi özelliği de beraberinde sunuyor

Teknik özellikler

ASUS GTX 580 DirectCU II

CUDA çekirdekleri: 512
Bellek: 1536MB GDDR5
Bellek arayüzü: 384-bit
Çekirdek saati: 782MHz
Bellek saati: 4008MHz(1002MHz GDDR5)

ASUS HD 6970 DirectCU II

Stream işlemcileri: 1536
Bellek: 2GB GDDR5
Bellek arayüzü: 256-bit
Çekirdek saati: 890MHz
Bellek saati: 5500MHz(1375MHz GDDR5)

* Ürün teknik özelliklerine ve sistem konfigürasyonuna tabidir.



Editörün Günlüğü

DOVAHKIIN! DOVAHKIIN!

Bazen şu girişe yazacağım iki paragrafı çıkarmak, sekiz sayfalık bir yazıya nokta koymaktan daha zor oluyor. Neden dakikalardır bu boş dokümana bakıyorum? Sözlerle anlatacak bir şey yok çünkü… Ayın ortalarını geçmiş, kafamızı gömmüş çalışırken yerin dibinden çıkan taştan bir yumruk gibi çaktı Skyrim videosu bize. Altüst etti, dağıttı geçti. Günde üç kere izlemez, o koronun "Dovahkiin! Dovahkiin!" deyişini, Nord'un "MUSTAFFAAA!" diye bağırışını duymazsam kendime gelemiyorum. Sizi bilmiyorum ama her Bethesda oyununda minimum 100 saat geçirmiş bir oyuncu olarak Skyrim beni ziyadesiyle korkutuyor. Sanırım dünya değiştireceğiniz günü bilmek böyle bir şey olsa gerek.

Bu heyecanı sizinle paylaşmak için çiçeği burnunda ama kalemi elinde yazarımız Umut şahane bir dosya hazırladı Skyrim'le ilgili. Bilmediğiniz hiçbir şey kalmayacak, yeni bir Cyrodiil gününün doğuşuna şafak sayacaksınız bu yazıyı okuyunca. Ha, beni deli eden o videoyu merak ediyorsanız, onu da DVD'mizde bulacaksınız. Gel 11 Kasım gel. Ben bu esnada yalancıktan oyun oynuyor gibi yapacağım diğer oyuncuklarla.

***

Şubat yeni oyunlar açısından kurak bir aydı ama Sinan'ın da dediği gibi devasa bir Skyrim yüklemesiyle o kuraklığı atlatmaya çalıştık bu ay. Gel gör ki önümüzde apacayip bir nisan var. Onca oyunu, onca heyecanı bir sayıya nasıl sığdıracağız bilmiyorum gerçekten ama önümüzdeki ayı saat saat planlamazsak bu işin altından kalkamayacağız gibi geliyor. Hayır, dergiyi hazırlamaktan da bahsetmiyorum işin kötüsü, sadece gelecek oyunların hangi birini ne zaman oynayacağız, onu hesaplamaya çalışıyorum. Bekle beni Shogun 2, sana geli... ya da Dragon Age 2.. ya da Brotherhood. Bilmiyorum!

Aslında iki ayağımızı bir pabuca sokan pis şubattan kurtulduk ya, yılın bundan sonrası büyümüyor gözümde. Nedir yani, sonuçta bize gereken tek şey çalışma zevki. E ama zaten bizde çok var ondan? Hadi o zaman, gevezeliği kesiyorum. Siz-biz-şubat arasında geçen her şeyin logları içeride, umarım severek okursunuz.

Sinan & *Serpil*

BİZİ TAKİP ETMENİN O KADAR ÇOK YOLU VAR Kİ…

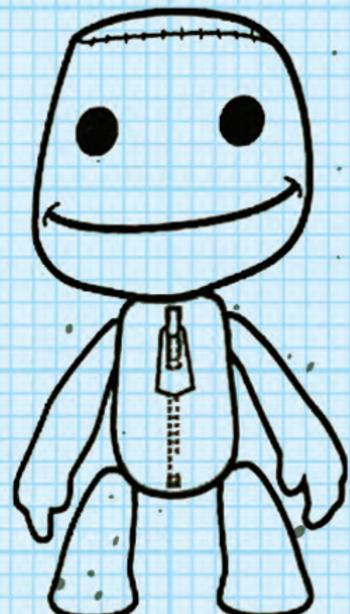
 oyungezer.com.tr

 facebook.com/oyungezer

 twitter.com/oyungezer

 steamcommunity.com/groups/oyungezer





360drc

24 Dragon Age II

Yukarıdaki görselin üzerindeki kan efektinin güzel durduğuna bakmayın, ilk oyundan ağzımız çok yanmıştı. Sadece kan efektlerini düzeltmiş olsalar yeter ikinci oyunda... Fakat?

PC İNCELEME



44 BULLETSTORM

"XOXO" saçmalığı internetten sonra hartkor oyunculuğa da sıçradı. Neyse, "bazıları sert sever" deyip oyunumuza devam edelim.

KONSOL İNCELEME

YOURSHAPE

Jenny McCarthy var dediler geldik!

58



DOSYA

DRAGON AGE: JOURNEYS

Dragon Age: Journeys, Dragon Age: Origins'ten önce oyunun tanıtım kampanyasının bir parçası olarak çıkarılmış bir Flash oyun. Çizgi filmi andıran 2D grafikleri ve taktiksel oynanışıyla bizi Orzammar'ın altındaki Deep Roads'ta çeşitli maceralara yollayan Journeys, aynı zamanda belli kriterleri tamamladığınızda Origins için 3 farklı eşya kazanmanıza da izin veriyordu. Oynamak isterseniz www.dragonagejourneys.com adresinden DA: Journeys'e göz atabilirsiniz.

DRAGON AGE: LEGENDS

Dragon Age: Journeys'e neden bu kadar kısa değindiğimizin asıl sebebine gelecek olursak... Journeys'den çok daha alımlı ve kapsamlı bir proje olan Dragon Age: Legends'dan da bahsetmek istiyoruz! Facebook üzerinden oynanacak olan Legends şu anda kapalı betada olduğundan ve biz de henüz oynama şansı bulamadığımızdan, elimizde sadece yapımcıların verdiği sınırlı bilgiler var.

Dragon Age: Legends, Journey'in bir nevi devamı sayılacak ve haftalık olarak güncellenmesi planlanan hikâyesi de aynı zamanda Dragon Age II'ye bağlanacak. Üstüne bir de eğer Dragon Age II'yi önceden sipariş edip Signature Edition'a çevirdiyseniz hesabınızı oyuna tanıttığınızda ekstra eşyaların yanında yanınıza yardımcı olarak alabileceğiniz Hawke'ı da açmış oluyorsunuz ki Signature Edition'a sahip olmayanları gerçekten kıskandıracak bir ekstra olmuş bu. Ah Bioware ah, onu da al, bunu da al diye soyup soğana çevirdin bizi!

Dragon Age II'nin çıkışından kısa bir süre sonra Facebook kullanıcılarına açılacağını tahmin ettiğimiz Dragon Age: Legends'in önemi Bioware tarafından da sık sık vurgulandığı için merak etmeden edemiyoruz. Eğer oyunu daha yakından takip etmek ya da kapalı betaya başvurmak istiyorsanız gitmeniz gereken adres: dragonage.bioware.com/info/legends

Hikâye ★★
Grafik ★★★
Müzik ★★★

6,8

Ectet ing ero odlamet, vel in henim zzril utat auguero euis nullaortio commy nibh eum dolorer sequis

52 Büyük Oyunların Küçük Kardeşleri

Artık "platform" dendiğinde Facebook da denecek bir devre girdik. Oyun dünyasının en yeni platformu olan sosyal oyunlar dünyasında bizim büyük yapımların durumu ne peki?

ORGANİZE SANAYİ



91 ASUS Sabertooth P67
Zırhını da giymiş gelmiş, tam olmuş. Savaş oyunlarının değişmez anakartı, nasılsa artık.

94 HP ENVY 17 3D
HP'den olmuş oyun dizüstü bilgisayarı. Biraz fazla narin ama olsun, iyidir iyi. Narin güzeldir.

96 MSI P67A-GD65 (B3)
Geçen ay "arıza, arıza" diye, bu ay da "B3 B3" diye inlettiniz ortalığı. İnletiyorlar efendim, durduramıyoruz.

100 SALONUN SESSİZ PATRONU
HTPC, Multimedya PC, Download PC... Nedir bunlar artık?

EKRAN DIŞI

120 THE KING'S SPEECH
The King's Speech "İngiliz Kraliyet Ailesi" filmi olduğundan artık "emergency" yazıp "imörcınsi" diye okuyacağız. İngiliz işi.

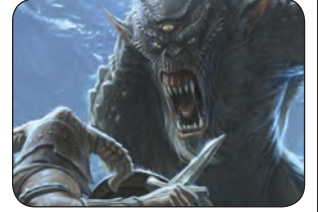
122 MISFITS
Misfits çok farklı ve inanılmaz derecede eğlenceli bir "süper kahraman" dizisi. Wotdofog?! Bu da İngiliz işi.

142 PJ HARVEY - LET ENGLAND SHAKE
Polly Jean tam on dokuz yıl sonra ilk defa başkalarının şarkıları söylemeye karar verdi, hem de Çanakkale savaşının şarkıları. Bu da İngiliz işi! Fakat The King Of Limbs nerede?

144 SÖYLEŞİ: BEDÜK
Bedük'ten yeni albüm öncesinde son havadisleri aldık. Ama bu İngiliz işi değil. Hele şükür!



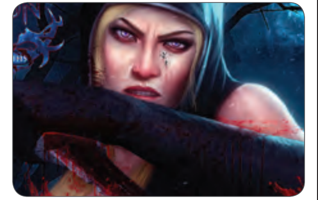
bakmadan geçmeyin



26 THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM
Yeni bir oyun, yine ismi dillere pelesenk olacak bir oyun... Ama böyle netini görmedik.



72 BATTLESTAR GALACTICA ONLINE
Tüylerimiz daha adını duyduğumuzdan beri inmemişti. Şimdi zaptedemiyoruz bile!



76 CÉIRON SAVAŞLARI
Eren'e yapma, etme, eyleme dedik; "yok girerim ben bu beta'ya" dedi, tutamadık.

DOSYA



112
MECHA'LAR
Zombi Küllüyatı olur da Mecha Küllüyatı olmaz mı? Üzülmeyin sevgili zırhlı kardeşler, sizin yeriniz hep ayrı kalacak. Siz de kıskanmayın ölüp ölüp dirilen kardeşler... LAN?! OLM YEMESENİZE! ZIRHLILAR SİZ DE VURMASANIZA! AH! HIAAA!

OYUN CANAVARI



80 TWO WORLDS 2
"İki ayrı dünyanın insanıyız biz" diye ayrılmaya çalışan kızlar, bittiniz! Çünkü Eser bu dünyaları birleştiren büyüleri anlatıyor.

alizine wonderland 66

Alizine Wonderland bu ay kendini aştı ve uzun uğraşlar sonucu, şaşırtıcı bir şekilde sayfadaki bütün cümleleri biti

oyun indeksi

PIXEL



142 SON JETON
The Last Express'te herkes kendi yolunda...

144 PIXEL YAZITLARI
Daikatana'yı hatırlayan var mı? O faciayı... Hiç birimiz de John Romero'nun fahişesi olmamıştık.

145 ESKİ DERGİLERİM
Sene daha 1988, bir dergi çıkıyor. Spotu, "aylık oyun açıklamaları dergisi"... İşte böyle başladı.

OGZ_DVD ÜÇ YAŞINDAN KÜÇÜKLERİN OYNAMASI SAKINCALI OLAN DVD

Oyungezer
DVD SORUNLARI

Oyungezer DVD'siyle ilgili bir sorun mu yaşıyorsunuz? Hemen dvd@oyungezer.com.tr adresine isminizi, adresinizi, telefon numaranızı ve ne tür bir sorun yaşadığınızı yazın, yardımcı olalım. Veya www.oyungezer.com.tr adresinden DVD bölümüne girin ve forum kullanıcılarına danışın. Ne kadar çok kişinin yardımcı olmak istediğini görünce şaşıracaksınız.

DEAD ISLAND
DVD'DE MUTLAKA BAKMANIZ GEREKEN 5 ŞEY
1- Dead Island videosu
2- Skyrim videosu
3- Atom Zombie Smasher
4- Céiron Savaşları
5- Wroom

DROPBOX

DOSYA YEDEKLEMEK VE PAYLAŞMAK İÇİN İDEAL ÇÖZÜM

Önemli dosyalarınızı yedeklemek, ya da bir bilgisayardan diğerine aktarmak istediğinizde ne yapıyorsunuz? Eskiden olsa CD/DVD'ye yazar, USB belleğe veya harici bir sabit diske kopyalar, hatta boyutu çok büyük olmadığı müddetçe kendi kendimize mail'lerdik. Artık bunların hiçbirine gerek yok. Dropbox'tan kendinize bir hesap açıyorsunuz, DVD'mizin Araçlar bölümünde bulabileceğiniz ufak uygulamayı bilgisayarınıza kuruyorsunuz ve işte dokümanlarınızın arasına yerleşen Dropbox klasörünüz hazır. Bu klasöre kopyaladığınız her dosya otomatik olarak Dropbox sunucularında size ayrılan 2 GB'lık alana yükleniyor ve diğer bilgisayarlarınızla senkronize ediliyor. Dilerseniz dosyalarınıza mobil cihazlardan veya www.dropbox.com adresinden de ulaşabiliyorsunuz. Böyle bir çözüme ihtiyaç duyuyorsanız, bizim de artık ofisçe kullandığımız Dropbox'ı mutlaka deneyin.



SHIT BIT

EKRANA PİSLEMENİN ÖDÜLLENDİRİLDİĞİ OYUN

DVD'mizde Türk yapımı iki oyuna birden yer vermenin haklı gururunu yaşıyoruz bu ay. Birincisi ilerleyen sayfalarda beta incelemesi de yer alan Céiron Savaşları. Diğeriyse çok daha ufak çaplı, bağımsız yapım bir oyun: Shit Bit.



Tasarım, programlama, ses ve müzikleri Kerim Safa tarafından yapılan Shit Bit, hayatta kalmak üzerine deneysel bir çalışma olarak özetlenebilir. Bölümler içerisinde sol ve sağ ok tuşlarıyla hareket ediyor, yukarı ok tuşuyla zıplıyor ve şey, pisliyorsunuz. Ekranda sağdan sola doğru eksilerek ilerleyen kareler süreyi temsil ediyor. Süre dolduğunda ekranın dört yanından birinden rastgele sifon çekiliyor ve siz etrafa yayılan su tanecikleri arasında hayatta kalmaya çalışıyorsunuz. Son derece tuhaf bir konsept olsa da başarılı bir şekilde uygulamış Kerim, kendisini tebrik ediyoruz. Ve aranızdaki diğer potansiyel oyun yapımcılarına sesleniyoruz: Oyun yapın!



PS3'TE OYUN VİDEOLARINI İZLEYİN

BUNU BİLİYOR MUYDUNUZ?

Oyungezer DVD arayüzü ve DVD'deki oyunlar sadece Windows'ta çalışıyor bildiğiniz üzere, ama bu en azından içindeki videoları başka yerden izleyemeyeceğiniz anlamına gelmiyor. Videoların çoğu WMV veya MP4 formatında olduğundan çoğu DivX oynatıcıda, hatta PS3'te bile izlemeniz mümkün. PS3 için tek yapmanız gereken DVD'yi yerleştirip Videolar klasörüne girmek ve dilediğiniz videoyu seçip izlemek. Eğer çalıştırmayı başaramıyorsanız Settings > System Settings bölümünden WMA Playback özelliğini açmanız gerekebilir. İyi seyirler!



DUTY CALLS

GÜLMEKTEN GÖZYAŞI DÖKMEK

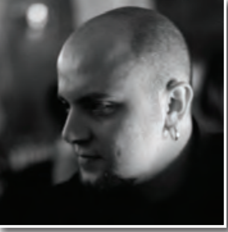
Geçtiğimiz ay internete düşen bir video bizi kırdı geçirdi. Aslında video da değil, oyun. Bulletstorm ekibi reklam amacıyla oturup yeni bir oyun daha yapmış, adını Duty Calls koymuş. İsminden de anlayabileceğiniz üzere oyun bir Call of Duty parodisi ve askerî FPS'lerde karşımıza çıkan klişelere feci şekilde giydirmeyi de ihmal etmiyor. İzleyin ve arkamızdan tekrarlayın: I am crying tears! I am crying tears!



360drc



syf 14 >>



AİLENİZİ BÖLMEYİN

"…derken?" şeklinde yanıtlamanız olası bu başlığı. Demek istediğim çok başka… Herkesin aile algısı, ebeveyniyle kurduğu ilişki başkadır tabii. Kendinedir ve özeldir. Fakat özellikle, ailenizle aranıza duvar örmeyin. Herkes bir duvardan bahseder de, kimse bu duvarın ne olduğunu açıklamaya yanaşmaz. O duvar hayatta keyif aldıklarınızı ailenizden saklamanızdır biraz da… Doğrudur; ne onlar sizin, ne de siz onların keyif aldıklarından bir şey anlamazsınız. Ama bir deneyin. Birlikte eğlenmeyi deneyin. Deneyebildiğiniz için müteşekkir olun. Yakın olduğunuz için teşekkür edin hayata. Hayatın tüm keyfini bir aile olarak eritin. Bir kere lezzetini aldığınız zaman doyamayacaksınız.
Ve bir yerden sonra çok özleyeceksiniz. Yapmak isteyeceksiniz. Ama yapamayacaksınız…

Biterken çalıyordu: Spread Your Wings – Queen

FURKAN FARUK AKINCI

TOP10

1	Football Manager 2011	SEGA
2	The Sims 3	EA
3	The Sims 3: Late Night	EA
4	Bulletstorm	EA
5	Dead Space 2	EA
6	World of Warcraft: Cataclysm	Blizzard
7	Call of Duty: Black Ops	Activision
8	Starcraft II: Wings of Liberty	Blizzard
9	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Blizzard
10	Civilization V	2K

OFİS 2011

Berkant sinirden klavyesini yedi…

1- Kim niye yasaklatmış blogları?
Birileri ticari haklarını korumak için insanları fikri mülklerine erişimlerini engelliyor işte.
2- Peki, biz ne yapmalıyız?
"Bloguma dokunma" hareketine katılmalısınız.
3- Nasıl katılabiliyoruz?
Son gelişmeleri blogumadokunma.tumblr.com adresinden takip edebilir, Facebook grubuna katılabilir, tweetlerinize #blogumadokunma tag'ini ekleyebilirsiniz.



+360 derecede kaynayanlar

LEVEL UP



Konsolda da bir başka oluyormuş

Killzone 3, tarihin ilk Türkçe dublajlı konsol oyunu oldu. Çok değil, 3-5 sene öncesine kadar böylesi bir durumun hayalini bile kuramazdık. Tamam, film izlerken kesinlikle orijinalini seviyoruz ancak konu oyun olunca durum bambaşka.

PC kefeni yırttı

Dünyanın hemen her yerinde PC oyunculuğu eski ihtişamlı günlerine geri döneceğinin sinyallerini verir oldu. Bunu biz değil, ünlü PC oyun dağıtıcılarının kurduğu PC Gaming Alliance (PC Oyun Birliği) söylüyor. Umarız bu çıkışın, salt Starcraft II'yle bir ilgisi yoktur.

Milo yeniden gündemde

Lionhead işin içinden çıkamamış olacak, yakın zamanda Milo'nun asla satışa sunulmayacak bir içerik olduğunu söyleyip kurtulmuştu. Ancak geçenlerde nereden sızdıysa Milo'nun oynanabilir halinin videosu düştü etrafa. Konuşuyor yahu bu!

Bir efsane geri geliyor ama…

Ama iPhone'a geliyor. Kötü mü? Az sonra adını anacağımız oyun gelsin de nereye gelirse gelsin… Tadı damağımızda kalmıştı zira… Shenmue'nun yapımcısı, Shenmue: Town'ın iPhone için hazırlanmakta olduğunu söylemiş. Yaay!

Şeytan bu kez kesin ağlayacak

Devil May Cry'ın film olacağı kesinleşti. Filmin haklarını daha önce Resident Evil'ı da beyazperdeye uyarlayan Sony satın almış. Efendim? Neden mi aşağıya yazdık? Bunu film çıkınca tartışsak daha iyi tabii ancak filmin "iyi" olacağına inancımız pek sağlam değil.

Derken…

GTA V kokuları geldi derken, resmi açıklamanın gelmemesi, haydi daha net söyleyelim, oyunun da -en azından şu an- için dedikodudan ibaret olma ihtimali çok üzdü bizi. Tam da zamanıydı aslında ya, yeni domain adresleri falan derken…

Biz de öyle Ubi!

Ubisoft'tan Wang Xu, 2003'te çıkan ve ticari açıdan "başarısız" yaftasını yiyen Beyond Good & Evil için halen acı çektiklerini söylemiş. "Proje çok daha iyi yerlere gelebilirdi ama yanlış tanıtımla kendi ipimizi çektik" diye itiraf etmiş. Bunu hatırlamak acı Bay Xu…

İşte bu hayal kırıcı

Portal 2 PlayStation 3'e Steam özellikleriyle geliyor bildiğiniz gibi. Meğer bu adım oyunun konsola tam uyumlu olması anlamına gelmiyormuş. PS3'ün, tam da Portal 2 için bir oyuncağı var bildiğiniz gibi. Evet, adı Move. Ancak oyunda kesin olarak kullanılamayacak.

LEVEL DOWN

-360 derecede donanlar





BU KUŞLAR ÇOK TEHLİKELİ

Oyun sektöründe bulunan hemen hemen herkes biraz paranoyaktır ve daima sektörün tehlike altında olduğunu düşünür. Kimisi -haklı olarak- korsan kullanımının en büyük tehlike olduğuna inanırken, kimisi de oyun takasının yaklaşmakta olan Godzilla olduğundan şüphelenir. Nintendo Amerika'nın Başkanı Reggie Fils-Aime ise çıtayı biraz daha yükseltiyor ve en büyük tehlikenin ucuz mobil oyunlar olduğunu belirtiyor. "Ben gerçekten endüstrimiz için en büyük tehlikelerden birinin ucuz mobil oyunlar olduğunu düşünüyorum. Birkaç dolarlık oyunlar müşteride, her oyunun 2 dolar olması gerektiği izlenimini oluşturuyor". Vaov Reggie! Gerçekten mi? Bazı kuşlar Nintendo'yu cidden kızdırmış olmalı...



BİRİLERİNİN SEVİŞESİ GELMİŞ

Türkiye'de basının oyunların üzerine çok gittiğini ve onları yanlış yansıttığını düşünüyoruz değil mi? Ancak beterin beteri Amerika'dan, Fox News'dan geliyor. "Bulletstorm dünya üzerindeki en kötü oyun mu?" başlığı ile haberi okuyucularına duyuran site, Bulletstorm ve benzeri oyunların tecavüz sayılarında artışa neden olduğunu iddia etti. Düşüncelerini oyunda düşmanları çeşitli parçalarından vurabilmemize (kalça gibi) ve ödüllendirme sisteminde yer alan "yarı çıplak" (topless) ve "grup seks" (gang bang) gibi edepsiz(!) sözcüklere bağlayan haber ajansı, ESRB'nin derecelendirme sisteminin de işe yaramaz olduğunu savundu. İddialarını, pedagog Dr. Carol Lieberman'ın "tecavüz sayılarındaki artış, video oyunlarında yer alan seks sahnelerinin oynanmasına bağlanabilir" sözlerine dayandıran Fox News, 9 yaşındaki bir çocuğun bu oyunu oynayıp etkilenmesindeki suçun ebeveyninde değil oyunun yapımcısında olduğunu da belirtmekten gocunmamış… Demek ki neymiş? Bundan sonra sağda solda yarı çıplak gezmiyoruz, zaman kötü, ne olur ne olmaz! Dekan da çıkabilir, oyuncu da…

BLOW, SOSYAL OYUNLARI POKE'LADI

Şu an bu satırları okuyan her üç kişiden ikisinin (o da en düşük ihtimalle) Facebook gibi platformlarda sosyal oyunlarla zaman öldürdüğünü biliyoruz. Braid'in saygı duyulası yaratıcısı Jonathan Blow'a göre bu oyunlar birer "şeytan" ve... şey… sizler de bu durumda şeytanın oyuncağı oluyorsunuz. Çok ayıp Blow! "Evet, kesinlikle bu oyunlar birer şeytan. Onları tanımlamak için başka bir ifade bulamıyorum. Tasarımcılar kasıtlı olarak oyunculara istedikleri her şeyi vermiyorlar ve onları oldukları yere bağlayıp bütün boş vakitlerini ele geçiriyorlar. Bu insanlar ne yaptıklarını çok iyi biliyorlar, ofise geldiklerinde bütün amaçlarının oyuncuların yaşam standartlarını düşürmek olduğunu biliyorlar. Bunun adı şeytanlık. Bu insanlara bir şey vermek değil aksine onlardan almak" diyor Blow. Söylediklerine harfiyen katılıy… Lanet olsun tarlamdaki biberleri toplamayı unuttum!



> PlayStation Home şimdiye kadar tam 19 milyon kere indirilmiş. > 3DS, PS3 ile aynı tarayıcıyı kullanacakmış. > Soul Reaver PSN'e düştü, meraklısına duyurulur. > Yaza Serious Sam >>

BAN OF JUAREZ

Vahşi batı oyunlarına karşı -hangi oyun olursa olsun- sebebi çok da belli olmayan bir sempati besliyoruz. Outlaws, Gun, Red Dead Redemption ve daha niceleri daima el üstünde tutulan, nesli tükenmesin diye özen gösterilen yapımlar olarak karşımıza çıktı. Maalesef ne kadar çabalasak da ellerimizin arasından kayıp gitmelerine engel olamıyoruz. Son olarak vahşi batı oyunu denilince akla gelen ilk serilerden biri olan Call of Juarez serisi konseptini değiştirme ve zaman dilimini günümüze taşıma kararı aldı. Call of Juarez: The Cartel ismiyle piyasaya çıkacak yapım günümüz Kaliforniya ve Meksika topraklarında geçecek. Bizler bu duruma kahrolup duvarları yumruklarken Meksika hükümetini bambaşka bir stres sarmaladı. Uyuşturucu ticareti merkezlerinden Ciudad Juarez şehri politikacıları oyunun Meksika'da satışının yasaklanması gerektiğini düşünüyorlar. "Burada ciddi bir suç problemi olduğu doğru ki biz de bunu saklamıyoruz. Ancak bu tip hikâyeleri çocukların gözüne sokmamamız gerekli. Aksi takdirde hepsi bu bilinçaltı ile büyüyorlar" diyor Juarez Milletvekili Ricardo Boone Salmon ve ekliyor: "Bu nedenle bu tip özendirici oyunlar Meksika'da yer almamalı." Ciudad Juarez'de sadece geçtiğimiz iki yıl içerisinde uyuşturucu ticareti kaynaklı 6000 ölüm gerçekleşmiş durumda ve insan ister istemez hak vermeden duramıyor. Al işte, seriyi günümüze taşımamanız için bir sebep daha, rahat mı batıyor kardeşim?





HER DERDE DEVA

Yapılan bir araştırmaya göre (ahh, habere bu şekilde girmeye bayılıyoruz) depresyon halindeyken casual oyunları oynamak depresif ruh halinin azalmasına yardımcı oluyor. Doğu Kaliforniya Üniversitesi psikoloji laboratuvarının yaptığı çalışma, depresyon tedavisinde casual oyunların geleneksel metot ve ilaçlara rakip olabileceğini gözler önüne serdi. 59 kişilik grubu rastgele şekilde ikiye ayıran çalışma ekibi ilk kısma Bejeweled 2, Peggle ve Bookworm Adventures oyunlarını oynatırken diğer kısma Akıl Sağlığı Ulusal Enstitüsünün internet sayfasında gezinti yaptırdı (vicdansızlar). Sonuçtaysa şu yargıya vardılar; ruh halinizi düzeltme konusunda depresyondayken oyun oynamak, depresyonla ilgili şeyler okumaktan daha başarılı! Şimdi hangi ruh sağlığı bozuk insan (feci ironi var) depresyondayken gidip depresyonla ilgili şeyler okur bilinmez ama oyun oynayan tarafın başarılı çıkması için ellerinden geleni yapmışlar gibi görünüyor. Ha şunu da belirtmeden geçmeyelim, çalışma PoPCap Games'in finansörlüğünde gerçekleştirildi; önemsiz bir ayrıntı işte...

EN SEVDİĞİNİZ OYUN HATUNLARI

Olay buymuş. İşin içine hatun girince, EN'ler köşesine talep patladı resmen. Ama bu ay bir yıldız çıkardı bu köşe. Hişş! Cahit, evet sensin, sen. Biliyorum bu satırları okuduğunu. Kaç tane "EN"in varmış senin öyle. Evet, arkadaşlar bu ay köşeyi Cahit Burduroğlu için kapatıyorum. Onlarca katılıma karşın Cahit, verdiği ilginç örnekler ve anlatımıyla öne çıkmayı bildi. Ayrıca Oğuzhan Keyifli, Rıza Volkan Öztaşçı, Caner Oku, Emincan Oflaz, Aydın Akaydın, Çağrı Budakoğlu, Arda Köroğlu ve Semiğ Etiğ'e teşekkür ederim katılımları için. Hepinizin ellerine sağlık. Gelecek ayın konusu: EN beğendiğiniz itemlar. Nasıl yani? Herhangi bir oyun esnasında işinize en çok yaramış, belki de sizi ölümlerden kurtarmış eşyalar. Zor mu? Biraz yoklayın bakalım kendinizi… Adres aynı: faruk@oyungezer.com.tr



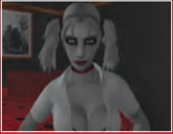
5 **Subject Zero aka Jack: Jack'i en iyi açıklayan sözcük hiç şüphesiz "tecrübe"dir. Küçücük yaşında bir kobay olarak Cerberus'un acımasız deneylerine maruz kalmış, o rezalet laboratuarı yerle bir edip kaçmış fakat acılar onun peşini hiç bırakmamıştır. Hayatının bu kadar kısa döneminde bunca acı çeken birisi de dünyanın (evrenin…) en güçlü kalesi haline geliyor elbette. Ah, bir de o dövmeler... Marjinal kadınları hep sevmişimdir zaten.**



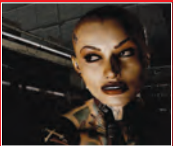
4 **Jeanette Voerman: Başka bir derginin kapağında gördüğüm an kazınmıştı aklıma. Daha sonra gelen düşünceler silsilesi sonucunda kendimi Club Asylum'da, Isolated eşliğinde onunla konuşurken buldum. Soğuk görüntüsü, bulanık zihni, vampir dişleri ve "school girl" oluşu aklıma daha da derin kazımıştı onu. "Kardeşi Therese mi yoksa Jeanette mi" diye zerre tereddüt etmeden seçiverdim Jeanette'i...**



3 **Tanya: Hayır Red Alert 3'teki değil, 2'dekinden bahsediyorum. Çünkü RA 2'de Tanya'nın "Shake It Baby" diğerek tek mermiyle düşman askerlerini indirmesini, binaları "dokunup" patlatmasını o kadar sık duyduk ki... Gerçekten de RA3'teki Tanya bu boşluğu asla dolduramayacak bir Tanya'dır. Hele ki RA2'de cloning facility'den fazla fazla Tanya çıkarıp bir Tanya ordusu yaratmak, düşman askerlerinin her anlamda "dudağını uçuklatmak" harikaydı.**



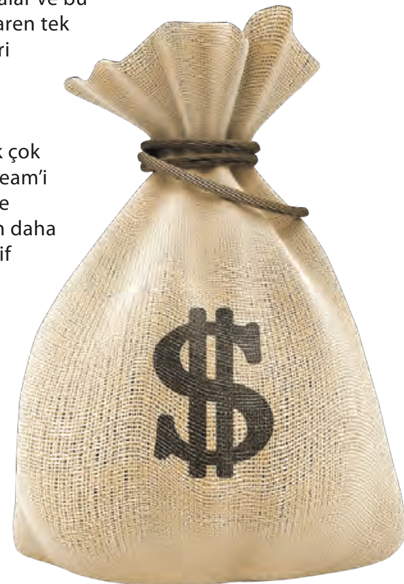
2 **Sister Death: Merhamet ve idealizmin insanı bu dünyada nereye sürüklediğini çok güzel özetleyen bir kız kardeştir. Oyuna başlar başlamaz sizi koruması altına alır. Ancak kadın olması dolayısıyla biraz kendini de düşünerek yapar bunları. Yine kadın olması nedeniyle yeri geldiğinde feda olur sizin için. Ve o sesi, o sesi yok mu... Nefes almayı unutup ölene dek dinleyebilirim.**



1 **GLaDOS: Bizi puzzle'dan puzzle'a koşturan ve üstüne lavlara gömmeye çalışan tapılası kadın! Ne yapıyorsun kuzum sen? Ne güzel görevlerimizi halledelim, kek yiyeceğiz dedik; hatta sırf bunun için de karnımız aç geldik, cake is a lie çıktı. İş mi senin bu yaptığın? Mangal yapmaya giden arkadaş grubunun, tavuk kanatlarını getirmeyi unutan elemanından ne farkın kaldı gözümüzde? Sırf sesin için affediyoruz seni, olmasın böyle şeyler bir daha... (olur mu ki acaba?)**

BENİM, HEPSİ BENİM!

Yerin dibine soktuğu bir platforma günün birinde oyun yapmak zorunda kalmış olsa da kabul etmek gerekli ki Gabe Newell oyun sektörünün en önemli parçalarından biri, hatta kimilerine göre en önemlisi. Valve'ın kurucu ortaklarından Newell'ın yaptığı açıklamaya göre Steam, PC için indirilebilir oyun pazarının %50 ila 70 gibi bir oranına sahip. Bir önceki yıla göre %200'lük bir büyüme gerçekleştirdiklerini belirten Newell, çalışan başına düşen kâr oranının Apple ve Google'dan daha fazla olduğunu da sözlerine ekledi. Steam kanadında bunlar olurken pazarda önemli bir yer sahibi olan GamersGate'in Yöneticisi Theo Bergquist ise tahtın sahibine gözdağı verdi. "Dürüst olmak gerekirse Steam'den korkmuyoruz. Bize göre şu an ulaşabilecekleri en üst noktadalar ve bu noktadan itibaren tek yapabilecekleri ellerindekileri kaybetmek olacak" diyen Bergquist, pek çok oyuncunun Steam'i sevmediğini ve GamersGate'in daha iyi bir alternatif olduğunu da söyledi. Öngörüler bir yana bize göre mevcut durum şunu gösteriyor; şampiyon belli ikinci kim?





BATTLEFIELD 3

İLK PİKSELİ ONLAR KIRDI ALBAY! – ALİ SEZGİN

YILLARCA QUAKE OYNAMIŞ BÜNYEMLE Battlefield dünyasına ilk girişimi hatırlıyorum. Yıllardan 1942'ydi galiba. Ben ki bir tünel faresi misali girdiğim her koridoru, her tüneli ezberlemeyi huy edinmiş bir oyuncuyum, o uçsuz bucaksız bozkırlar karşısında resmen kalakalmıştım. Karşımdaki değirmenin yanından duvara siper almaya çalışırken aklımdan tek bir şey geçiyordu; "İnanılmaz". Bu yüzden özellikle Battlefield 3 ile beraber bu seriyi ilk defa oynayacak oyuncuları çok kıskanıyorum. Düşünebiliyor musunuz, sırf oyunda koridor yok diye nefesimizi kesen BF, depremlerde koca sokaklar yerle bir olduğunda veya Eyfel Kulesi yıkıldığında o yeniyetme oyuncuları kim bilir ne hale getirecek!

BU TÜFEKTEN ÇOK VAR AMA BU, BENİM!

Battlefield oyunları her zaman iddialı olmuştur ama bu sefer iddiayı iyice büyütmüş durumdalar. EA'deki çeşitli ağızlardan "yılın oyunu" ve "son dönemin en iyi FPS'si" gibi laflar çıkıyor ve inanın ki bunların hiçbirinin abartılı olduğunu düşünmüyorum. Frostbite 2 var bir kere. Yeni motor tamamen DirectX 11 düşünülerek yaratılmış. Windows XP ve DX 9'a kadar destek veren ekran kartlarını desteklemiyor oluşu kısmen üzücü olsa da, gerçek anlamda yeni nesil bir oyun görme imkanını bize verecek ilk oyun BF3 olacak. Frostbite 2.0 ilk motor taban alınarak neredeyse yoktan varedilmiş durumda ve amaçları PC başta olmak üzere bütün platformların gücünden en çok verimi almak. DICE yetkilileri Frostbite 2.0'ın her iki konsolun da API'lerini neredeyse tamamen kullandığını belirtiyor ki bu da neredeyse konsola özel oyunlardaki grafiklere denk geliyor. Olayı şöyle açıklayayım; normalde BC2'de Frostbite 2.0 sayesinde sadece daha iyi grafikler değil daha büyük alanlar da geliyor. Battlefield Bad Company haritalarının büyük olduğunu düşünüyorsanız kendinizi yeni bir "büyüklük" ölçüsüne hazırlasanız iyi olur çünkü BF3 haritaları arasında BC'dekileri ikiye katlayanlar var.

Daha büyük haritaların en büyük sorunu tahmin edebileceğiniz üzere bu alanları doldurmak olacak ki BF 3 bu konuda da oldukça iddalı. Oyunun ana platformu olan PC 64 kişilik maçlara izin verirken, konsollarda bu rakam 24'e düşürülmüş. Bu biraz da konsolların yaşlanmasından kaynaklanıyor ama bu canınızı sıkmamalı. Zira büyük haritalar büyük ve hızlı araçlar da gerektiriyor. Bunun tek bir anlama geleceğini tahmin edebilirsiniz; Jetler BF3'le beraber geri geliyorlar! İt dalaşlarını, tankları bombalamayı, hatta uçağın kanadıyla adam öldürmeyi huy edinmiş oyuncuların bu durumdan fazlasıyla mutlu olduğunu düşünüyorum. Bir de üstüne yıkılabilir binaların yeni oyunda da bulunması jetleri normalde olduklarından da önemli hale getirecek. Düşmanlarınız, büyük bir apartmana sığındığında veya belirli bir noktada bekleyen keskin nişancılar arkadaşlarınıza hayatı çekilmez hale getirdi-





EA Battlefield 3'ün bir sonraki nesle ait bir oyun olduğunu söylerken şaka yapmıyordu

korkmayın". > Yeni Mortal Kombat Avustralya'da yasaklanmış. > Kinect'e bir LEGO oyunu geliyormuş. > Dead Space 2'nin tek kişilik DLC'si Severed hazır: 1,43GB!


Keskin nişancıların BF3'ü çok seveceğine şüphe yok. Düşmanınız hangi binaya bakacağını şaşırır yahu.

ğinde hava desteğinin aslında ne kadar önemli olduğunu anlayacaksınız. Bunun haricinde Frostbite 2.0'ın nimetlerinden biri daha ortaya çıkıyor ki bu da geliştirilmiş hasar motoru. Yine Red Faction tarzı gelişmiş fizikler oyuna dâhil edilmemiş ama önceden hazırlanmış hasar detayları fazlasıyla çeşitlendirilmiş. Artık patlamanın şiddetine göre duvarlar yıkılacak ve kare kare alanlar yerine gerçekten bomba attığınız yerin zarar gördüğünü göreceksiniz.

NİŞANIMI KAYBETTİM HÜKÜMSÜZDÜR

Bad Company'lerde düzgün çalışan az sayıdaki elementten biri de iletişim sistemiydi. Oyuncuların gördükleri düşmanları ve araçları arayüz üzerinden takım arkadaşları için mimleyebildikleri, kendi gruplarını yönlendirebildikleri bu sistemi çoğu oyuncu hemen benimsemişti. Bunun eski Battlefield'lardaki kumandanlara göre daha iyi çalıştığını DICE da farketmiş olacak ki bu sistem küçük değişikliklerle komuta sisteminin yerine geliyor olacak. Bu arada son iki oyundan BF3'e geçiş yapan bir diğer özellik de sınıf sistemi olacak gibi duruyor. Oyunda toplamda 4 sınıf olacağı açıklandı ki bunların küçük değişikliklerle BC serisinden alıştığımız; Assault, Engineer, Medic ve Recon olacağından fazla şüphemiz yok. Zaten fazla olan silah ve ekipman çeşitliliğinin eski oyunların neredeyse 2 katı civarında olacağı söyleniyor.

Bu durumda oynanış kısmen Bad Company serisini kısmen de Battlefield 2'yi andıracak gibi duruyor. BF2'nin en ilginç silahlarından kanca ve tırmanma halatları BF3'te yer almıyor. Aynı şekilde parlak bir fikir olmasına rağmen kullanım alanı sınırlı olan tracerların kaderi de şimdilik muallakta. DICE tracerları işletmenin yollarını arıyor bu aralar. Her şeye rağmen işlevsiz kalırlarsa oyuna eklenmeme ihtimalleri de mevcut.

Konsol sahipleri, PC'ciler Malazgirt'i aratmayacak kabalık savaşlara girerken 24 kişiyle sınırlı kalmalarına haliyle biraz bozulmuş olmalılar. Bu durumda kendinizi hazırlayın çünkü Battlefield 3'ün bir sonraki yeniliği hiç mi hiç hoşunuza gitmeyecek. Sürünme özelliği eski Battlefield'larda olan ama oyunun konsol sürümlerinde çıkartılan bir özellikti. Nişan almanın PC'ye göre daha zorlu olduğu konsollarda yere uzanmış keskin nişancılardan oyuncuların çok çekeceğini tahmin edebiliyoruz. DICE bu konuda gerekli önemlerini alacağını bildirdi ama akıllarında tam olarak ne olduğunu inanın hiç bilmiyoruz.

ŞCR / DICE

DICE Battlefield oyunlarıyla ünlenmiş olsa da... Aslında hepsi bu.. Dice'ın Battlefield öncesi yaptığı oyunlarda var ama hiçbiri öyle aman aman dikkat çekmiyor. Mirror's Edge haricinde sadece Battlefield oyunları üreten bir firma DICE.

Battlefield 1942 (2002)
Dönemine göre etkileyici grafikleri ve geniş alanlarıyla pek çok oyuncunun ilgisini çekmişti. Piyade ve Uçak gibi ters türlerin birimlerinin bir strateji oyunu dışında bir arada bulunması bile zamanın teknolojisi göz önüne alındığında takdire değerdi.

Mirror's Edge (2008)
Serbest koşu tekniğini temel alan Mirror's Edge, endüstriyel faşizm sınırlarında gezen bir toplumda hayatta kalmaya çalışan asi kız Faith'in hikâyesini konu alıyordu. Gerçekten çok başarılı ve devrimsel bir oyun olmasına rağmen hak ettiği ilginin yarısını bile göremedi.

Battlefield 1943 (2009)
PC'ler için hazırlanan sürümü iptal edilen BF1943, konsollara Frostbite'ı getiren ilk oyun olmuştu. Her ne kadar Wake Island gibi haritalar yeniden tasarlanarak oyuna eklense de yıkılabilir binalar oyunun haliyetini tam anlamıyla değiştiriyordu.

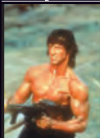
YAT VE YUVARLAN ASKER!

Battlefield fanatiklerini şaşırtacak bir diğer önemli detaysa oyunda tek kişilik ve ortaklaşa oynanabilen bir senaryo modu oluşu olacak. Şimdilik bildiklerimiz arasında Irak'ın Süleymaniye kenti, Paris ve New York'un oyuna dâhil olduğu yönünde. Dedikodular kesin olmasa bile oyunun hikâyesinin olası bir "deprem cihazı" etrafında geçeceği de dedikodular arasında. Gösterilen görseller arasında Süleymaniye'de bir caddenin spontane olarak başlayan bir depremde tamamen yıkıldığını gördük. Benzer şekilde Eyfel kulesi'nin hasar alması veya New York'ta devasa gökdelenlerin yerle bir olması BF serisinin çok oyunculu tabanlı olmasının getirdiği sorunlardan biri de oyunun alt yapısının tek kişilik senaryolara uygun olmasıydı. Hatırlarsanız Bad Company 2'de bile bir Call of Duty oyunuyla baş edebilecek atmosfer yoktu. BF 3 bu konuda işleri biraz değiştirebilir. Artık oyunun tek kişilik ve çok oyunculu modlarının farklı animasyon setleri var ve doğal olarak tek kişilik modun çok daha gerçekçi gözükeceğini tahmin edebilirsiniz. DICE yetkileri bu noktada kullanılan teknolojinin spor oyunlarında kullanıldığını belirtiyorlar ki son dönemde Fifa'ların bile ne kadar inandırıcı durduğundan yola çıkarak BF3'ün nefes keseceğini tahmin edebiliyorum.

DICE Battlefield 3'ü yaz sonuna yetiştirmeye çalışıyor. Medal of Honor sahipleri için Ekim ayında beta'sı çıkacak olan oyunun kendisinin de kasım veya aralık, aylarına yetişmesi planlanıyor. Şimdilik oyun hakkında söylenecek çok söz yok. Büyük ihtimalle Killzone 3'ü bile utandıracak bir grafik motoruyla gelmesi dışında, oyuncuların ne beklemesi gerektiğini inanın ben bile bilmiyorum. Az da olsa Bad Company'lerden fazla esinlenip, orjinal serinin fanatiklerini hayal kırıklığına uğratma ihtimali var. Elbette tam tersi bir durum da söz konusu… Yine de DICE sözünü tutup bir sonraki neslin ilk gerçek oyununu çıkarırsa ve bir de üstüne hem BC hem de BF fanatiklerini tatmin edecek bir yapı oturtursa gerçekten yer yerinden oynayabilir. O zamana kadar, gözünüzü arpacıktan ayırmayın.


Grafiklerin ötesinde askerlerin duruş ve animasyonlarına dikkat edin. Battlefield 3 tek kişilik senaryoda da türünün çoğu oyununa rakip olacak gibi duruyor

Kimyamız tutuyor mu?


Helikoptere ok atarak olası bir Civizilation oyununun ilk tüyolarını veren filmdi Rambo.




Bu aralar Battlefield 3'ün binalarını yapmak için kahraman işçiler deliler gibi uğraşıyor. Hemen yıkılacağını bilseler bu kadar çaba harcarlar mıydı acaba?




Binaların hasar alacağını söyledik ama bu şekilde durup dururken devrileceklerini sanmıyoruz.





KISACA

Tür: FPS
Yayıncı: DICE
Çıkış Tarihi: 2011 Sonları
Platform: PS3, Xbox360, PC
Site: ea.com/battlefield3







Karizmatikliğin fayda etmediği dünyalarda bile karizma.

Ne yapacaksınız? Sizce sizin onlarcan çok yaşama hakkınız var mı?



I AM ALIVE

YAŞAMAK, SİNCAP GİBİ - YİĞİTCAN ERDOĞAN

Bu oyunu hatırlayanınız var mı? Sanırım kendisinin ön incelemesi Oyungezer tarihinde sorulmuş en yerinde sorulardan birini barındırıyordu ve benim yegane hatırlama sebebim bu. O dönemlerde Assassin's Creed'i yapmakla nam salmış Jade Raymond'ın bu oyunu yaptığı sanılıyordu, fakat aslında kendisinin projeyle bir alakası yoktu, Jade söylendiği gibi AC2'yi de yapmıyordu. Ön incelemeyi yapan Mehmet'in sorusuydu bizim gizli hislerimizi dışa vuran: "Raymond AC2'yi yapmıyor, bunu da yapmıyor, peki Jade ne yapıyor?" Jade ne yapıyor hâlâ bilmiyoruz ama ben de bu yazının sorusunu sormak istiyorum. Ne yapıyorsun Ubisoft?

YAŞAMAK YA DA YAŞAMAMAK

I Am Alive muhteşem bir fikir üzerine kurulmuş bir oyun ve bu değişmeyecek. İlk piyasaya çıktığında, 2008 E3'ünün post-apokaliptik oyun yağmurunun bir damlasıydı. Bu oyunların neredeyse hepsiyle hoşbeş etme imkanımız oldu, bazıları sandığımız kadar post-apokaliptik olmasa da herkesin ölümünü bol bol işlediler, bazıları ise telef olma sınırına yaklaştı. I Am Alive ise bunların yanında çok özgün görünmesini sağlayacak bir özelliğe sahipti; I Am Alive'daki kıyamet gerçekti. Oyun survival türündeydi ve siz lütfen di'li geçmiş zaman kullanmama aldırmadan anlayın ki hâlâ öyle. Fakat buradaki hayatta kalma üzerinize akın akın koşturan zombilerden değil, 10 şiddetinde bir deprem yaşamış, herhangi bir dış yardım alamamış bir Los Angeles'ın içerisinde hayatta kalma. Oyun tamamen bu doğallık üzerine olmaya kararlı. Amacınız düşmanlarınızın beynine yerleştirmek için kurşun aramak değil, amacınız su bulmak, belki biraz yiyecek ya da sizin bulduğunuz o suyu çalmak için üzerinize gelen ve yaşamak için en az sizin kadar sebebi ve isteği olan insanlardan korunmak için korkutma amaçlı kullanılacak boş bir silah. I Am Alive ismini ağzınızdan dökebildiğinize sizi minnettar kılacak bir oyun olmak istiyor. Hayattayım. Ne olursa olsun, hayattayım. Öyle olmak için de sonuna kadar savaşacağım.

BÜTÜN MESELE BU

Bolca gizlilik var I Am Alive'ın mayasında. Az önce sizin kadar yaşamaya hakkı ve isteği olan insanlardan bahsettik ya? O insanlar kibar kibar suyunuzu isteyip, ardından da vermeyince pataklamaya karar vermeyecekler aniden. Onların yerinize koyun kendinizi. Ya da pek gerek yok, oyunda oynayacağınız ana karakteri düşünün. Açlık, susuzluk ve aslında çokça ölüm kokan bir şehirde kalsanız ve dışarı çıkmanın olanakları kısıtlı olsa, sahip olduğunuz ve sahip olmayı umduğunuz her şey yıkılmış, yerine idealiniz olmaya en kuvvetli aday olarak bir pet şişe su yerleştirilmiş olsa herhangi bir medeniyet izi kalır mı vücudunuzda? Sizin kalacak mı? I Am Alive'ın sorusu da bu. O insanlardan kaçacak, hayatta kalmak için saklanacak, boş silahlarla düşman korkutacak, belki çok şanslıysanız bir bomba bulacak ve onunla kendinize biraz daha alan yaratacaksınız. Ama Los Angeles'ınız hiçbir zaman sizin elinizdeki o son damlasını saklayan pet şişeye saldırmakta olan insanlardan arınmayacak. O pet şişe sizin elinizde olduğunuz sürece hayattasınız. Öyle olmaya da gayret edin.

Hakikaten ne yapıyorsun Ubisoft? Bir oraya gitti bir oraya geldi oyun, hatta bir ara sadece PSN/XBLA üzerinden dağıtılacağı bile konuşuldu. Neyse ki durumun bu olmadığı çıktı ortaya. Diskimizi konsolumuza takıp vereceğiz yaşam mücadelesini. Artık bir tarihi de var, bu sene kesin çıkıyor I Am Alive. Üç senedir kayıp olan oyun böyle yüzeye çıkıyor, hayata dönüyor işte. Bir de ellerimizin arasına gelse... Of en muhteşemi o olur işte.



Yalnız değilsiniz... Sakın o yanılgıya düşmeyin.

ŞCR / Ubisoft Shanghai

Yapım sürecini Darkworks'ten devralan firmanın karnesi bayağı bir parlak. Konu Ubisoft olunca hangi şehir stüdyosu hangi oyunu yaptı karıştırıyoruz ama... Şangay çalışıyor be!

Tom Clancy's EndWar (2008)
Ses kontrolleriyle etkiledi bizi ilk önce, sonra Sinan gidip Ubidays'de memnuniyetsiz dönünce oyun kuytu köşelere çekildi. Fena oyun değildi ama alıştığımız Clancy standardının altındaydı. Biraz üzdü Şangay bizi burada.

Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow (2004)
Ana kadro Chaos Theory üzerinde çalışırken piyasaya çıkan bir oyun ve devrimdi. Devrimdi çünkü multiplayer stealth'in ne kadar muazzam çalışabileceğini bize ilk gösteren oydu. Acayip keyifliydi, Oyungezer'in de hediye ettiği oyunlar arasında yerini aldı. Hak ede ede aldı.

KISACA

Tür: Survival Horror / Aksiyon
Yayıncı: Ubisoft
Çıkış Tarihi: 2011
Platform: PC, PS3, 360, Wii
Site: iamalivegame.uk.ubi.com

Kimyamız tutuyor mu?



Başlangıç noktası bu I Am Alive'ın. Deprem.

+



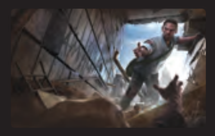
Su. I Am Alive'ın likit altını.

+



Yaşıyor doktor! I Am Alive yaşıyor!

=





HIRSIZIN HİÇ Mİ SUÇU YOK?

Activision... Sevdiğimiz pek çok şeyin arkasındaki isim olmasına rağmen kendisine sık sık laflar hazırlanan firma. Bu laflar biraz can sıkıcı boyuta gelmiş olacak ki firmanın kurucu ortaklarından (1984'de firmadan ayrıldı) Alan Miller gösterilen reaksiyonun "biraz fazla" olduğunu düşünüyor. "Oyun yayıncısı olmak gerçekten çok zor bir iş. Yeni oyunlar yapabilmek ve sektörde tutunabilmek için sürekli yeterli parayı kazanabilmek zorundasınız. Bu nedenle başarılı ve kazançlı olacağını düşünmediğiniz bir ürünü pazara sokma lüksünüz yok. O yüzden gösterilen tepkinin biraz fazla olduğunu düşünüyorum" şeklinde görüş belirten Miller'a bu samimi sözleri sonrası yürekten katılabilirdik; eğer söz konusu firma Activision olmasaydı. Geçmişte yaşanan onca olayı görmezden gelsek bile, sadece bu ay Activision'ın Blur ve Project Gotham Racing oyunlarının yapımcısı Bizarre Creations'ı kapattığını ve Guitar Hero ile DJ Hero oyunlarının fişini çektiği gerçeğini nasıl görmezden geleceğiz? Arada bir stres atmak için karşınıza dizdiğiniz yapım ekiplerine bowling topu mu fırlatıyorsunuz? Labut değil ki onlar, insan.

"Sadece Derse Girerek Mühendis Olunmaz!"



◈IEEE



İLTEK GÜNLERİ

21-22-23 Mart
YTÜ Oditoryum
"Teknolojiye Davetlisiniz"

SADECE DERSE GİREREK MÜHENDİS OLUNMAZ

Türkiye'nin en aktif kulübü unvanını iki yıldır elinde bulunduran Yıldız Teknik Üniversitesi IEEE öğrenci kulübü, beş yıldır düzenlediği İLTEK (İletişim ve Bilişim Teknolojileri) Günleri'nde, telekomünikasyon ve bilişim sektörlerinin öncü firmalarını ağırlıyor. Bizim gibi yerinde duramayan arkadaşlarımızın hazırladığı bu organizasyon boyunca çeşitli seminerler ve panellerle sektör mercek altına alınıyor. Eğer telekomünikasyon ve bilişim sektörlerinde bir kariyer hedefiniz varsa kaçırmamanızı öneriyoruz. Ayrıca firmaların yetkilileriyle birebir görüşme şansı yakalayacak ve oturumların sonunda yapılacak çekilişlerle sürpriz ödüller kazanma şansı yakalayacaksınız. Bu yıl altıncısı düzenlenecek olan etkinlik 21-23 Mart arasında Yıldız Teknik Üniversitesi Oditoryumu'nda gerçekleştirilecek.

HAY DİLİNİZİ EŞŞEK ARISI SOKSUN!



Herkes susacak Emre konuşacak!

1-Art Of Fighting (1992)
Orijinali: - Yeah, I'm allright. Listen to me Ryo, that man is our…
- TO BE CONTINUED?
Meali: - Evet ben iyiyim. Beni dinle Ryo, o adam bizim…
- DEVAM EDECEK MİYDİ?
Demek ki: Ne biliyim lan ben manyağa bak?! Öykünün devamını bana soruyo!



2- Breath Of Fire (1994)
Orijinali: "The use of this item is pretty obvious. It's just what the name suggests."
Meali: "Bu eşyanın nasıl kullanıldığı gayet ortada… Adından ne anlıyorsan o."
Demek ki: Adamlardaki sinire bak! Oldu olacak oyunun kutusunu da kafama geçir! Alt üstü bişi sorduk ya.



3- SNK vs Capcom: Chaos (2003)
Orijinali: (Oyundaki bazı stage'lerin isimleri): "Factory abandoned, Green of Forest, Nude Place"
Meali: "Fabrika terk edildi, Ormanın yeşili, Çıplak yer(!?)
Demek ki: Biri Allah aşkına şu adamlara isim koymayı öğretsin. Çıplak Yer acaba Çıplaklar Kampı gibi bir şey mi?



Faruk



Batman: Arkham City



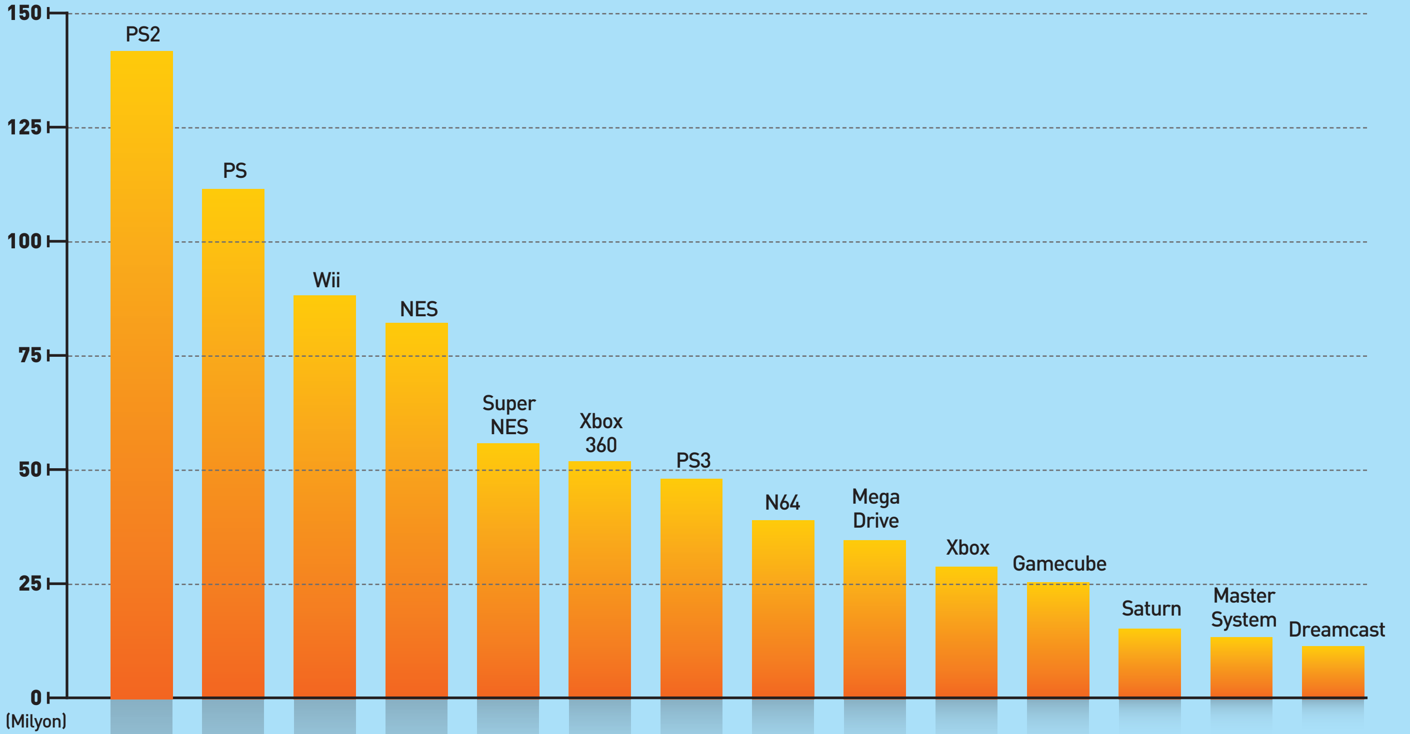
ÇOK SABIRSIZIZ BİZ!

Kişisel cehennem: Batman'in kişisel cehennemi ete kemiğe bürünüyor. Şehrin bir kısmı tamamen suçluların kontrolünde ve yetmezmiş gibi bir de tüm düşmanları teker teker geri dönüyorlar.
Araç-gereç: Batman'in oyuncakları çok havalı. Ama onlarında aynı zaman da gerçekten işe yaramaları gerekiyor. Geliştiriciler bu konuda gerçekten çok zekice davranıyorlar. Zira karşımıza çıkan güçlüklerin tümünü Batman'in o kendine has araçlarıyla çözebileceğiz.
Merak ve kedi: Burada kedi Batman mi yoksa biz miyiz? Hikâyenin bambaşka yerlere gideceği ve bir dolu sürprize gebe olacağını hissediyorum.
Atmosfer: Çok güçlüydü ilk oyunda yaratılan o tuhaf atmosfer ve hem çizgi romanlardan, hem eski, hem de yeni filmlerden esintiler taşıyordu. Sıkı bir harmandı.
Seslendirme: Son derece başarılı olacağını düşünüyorum. Hele ki bu oyunda Batman'in en ezeli rakiplerinin olacağını düşünürsek, ses sanatçılarının performansları epeyce konuşulacaktır.

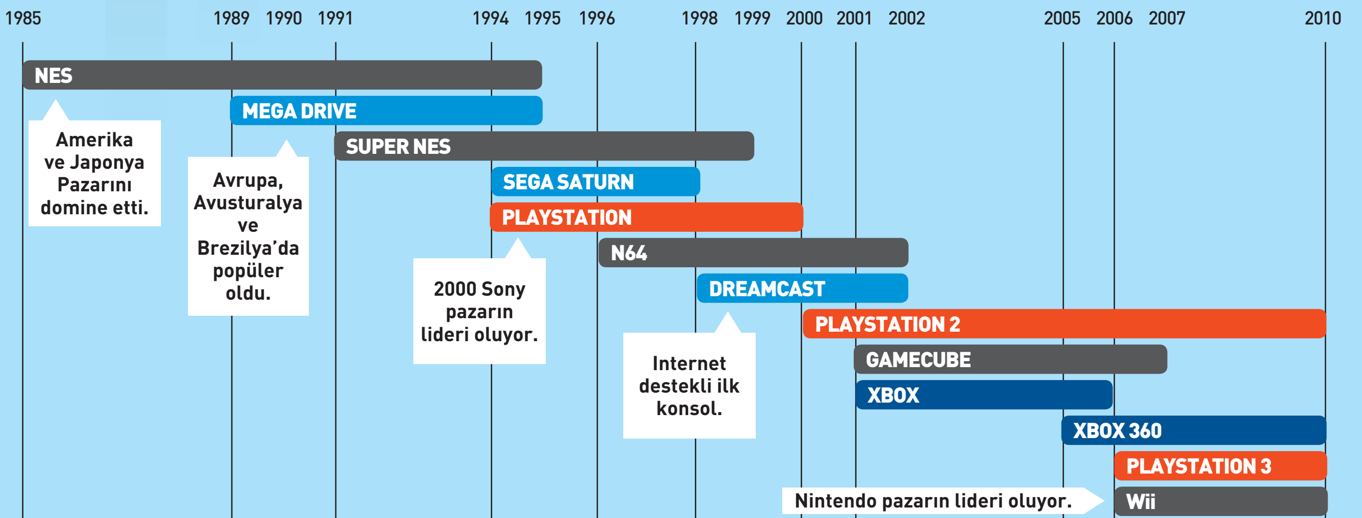
KONUŞAN RAKAMLAR

Oyun sektörü 1983 yılında sözlük anlamıyla ölme noktasına kadar gelmişti. Kimse bu pazara girmek, yatırım yapmak istemiyordu. Konsol olayı tamamen bitmiş, konsollar için çıkan yazılımlar da hiçbir halta benzemeyen birbirinin aynı programlar haline gelmişti. Aşağıdaki rakamlar sizinle konuşacak ve oyun dünyasının bittiği, başladığı, büyüdüğü halini ve şimdiki durumunu görmenize yarayacak.

EN ÇOK SATMIŞ OYUN KONSOLLARI



KONSOLLARIN ZAMANI



BUGÜNE KADAR SATILAN KONSOLLAR

AMERİKA'DA

DS	54,5 milyon
Wii	40,6 milyon
Xbox 360	30,5 milyon
PSP	21,7 milyon
PS3	18,8 milyon

AVRUPA'DA







DS	Wii	PSP	PS3	Xbox 360
58,4 milyon	33,1 milyon	27,7 milyon	22,8 milyon	19,9 milyon

JAPONYA'DA

DS	32,6 milyon
PSP	16,9 milyon
Wii	11,5 milyon
PS3	6,4 milyon
Xbox 360	1,5 milyon

BİRLEŞİK DEVLETLERDEKİ HER **5** EVDEN **3**'ÜNDE BİR KONSOL BULUNUYOR.





OYUNCULAR HAFTADA ORTALAMA **7,3** SAATLERİNİ OYUNA HARCIYOR.



ŞU ANA KADAR EN ÇOK OYUN SATIŞI 2008 YILINDA GERÇEKLEŞTİ: 21,3 MİLYAR DOLAR.

EN ÇOK SATMIŞ OYUNLAR

250
200
150
100
50
0
(Milyon)

Super Mario Bros
Pokemon
Tetris
The Sims
Need for Speed
Final Fantasy
Madden NFL
Sonic
GTA
FIFA
Legend of Zelda
PES
Gran Turismo
Tom Clancy
Call of Duty



ANARCHY REIGNS

BİZ OKUYAMADIK, ANARŞİZM VARDI O DÖNEMLER - YİĞİTCAN ERDOĞAN

Her şey Johnny Rotten'ın başının altından çıktı arkadaş. Ben bundan emin oldum şu kısa hayatımda. Anarşi diye bir kavram ondan önce vardı, ondan sonra da var olmaya devam etti. Fakat onun Anarchy in the U.K. diye bağırdığı '77 senesinden sonra, zaten bu yönde meyilli insan ırkını ne yaparsan yap anarşinin düzensizlik anlamına gelmediğine inandıramaz hale geldik. Al işte Johnny. Tereyağı reklamlarında oynayacak denli sattın davayı ama senin bağırdığın anarşiyi biri daha yanlış anlamış. Sonra umutlanıyor insan Faruk'un al yaz dediği oyunlar arasında Anarchy Reigns diye bir oyun görünce. Ne güzel şöyle Thoreau göndermeli, V for Vendetta tandanslı, bol lidersiz bol hükümetsiz bir ütopya oynasak. Ama olmadı. Karşımıza çıka çıka stile ağırlık veren bir aksiyon oyunu çıktı. O kadar aksiyon ki; emin olun "aksiyon" gibi cılız bir kelime bile ayıp ediyor olabilir oyuna. Oyunun videolarını izlerken adrenalin bastı yahu! Video ulan!

TARZLA ÖLDÜR

Tabii husus sadece bu aksiyon oyununun fazlaca kan, ter ve gözyaşı içermesi değil. Öyle olsa oturur ismine *üçüncü kişi bakış açılı vurmalı dövmeli oyun* der geçerdik, şu an yazdığımız yazı da *sen bir adamsın kesiyorsun* olurdu. Arada iki sinematik, üç diyalog, beş de karakter analizi seyreder, yazısını yazar, yürüyerek havalı havalı uzaklaşırdık mekândan. Durum bundan uzak. Evet, yine biz bir "şeyiz" ve kesiyoruz, fakat oyundaki her şey bambaşka bir boyutta. İlk göze çarpan şey, anladığımız kadarıyla oyunun bir hikayesinin olmaması. Ya da eğer varsa, bu hikâyeyi oyunun dahi pek umursamaması. Bir oyun sitesinde "off var ya, nasıl aksiyon var" deniyor ve yayınlanan tüm videolarda birileri pataklanıyorsa bir iş vardır. Anarchy Reigns o işin üzerine kurulmuş işte. Tamamen online oynanış üzerine kurulu saf bir beat'em up. Silahı da tarzı. Platinum Games, oyunu bir düşmanı vahşet içerisinde katlettikten sonra hissedeceğimiz o tatminin üzerine kurmuş. Hani uzun bir kombonun sonunda bir bitirici hareket çakarsınız, sonra ekranın karşısından çekilip bir sigara yakasınız gelir ya? (Gerekli not: Sigara hiç iyi bir şey değildir. Hatta çok kötü bir şeydir). İşte o anların oyunu olacak Anarchy Reigns'in en büyük katkısı da, bu tatminin bir diğer ucunda kendini kepaze bir yenilmişlik içinde bulan bir oyuncunun olacağı gerçeği.

SOYSUZLAR ÇETESİ

Oyunun temeli, eti budu bu… Dört karakterimiz var. Biri Platinum'un Wii'ye çıkardığı kan tabanlı aksiyon oyunu MadWorld'ün ana karakteri Jack, silahları da sayıları ilk oyundan beri ikiye katlanan kol-testereleri. Ona Sasha, Zero ve Big Bull eşlik edecek. Sasha bir buz kraliçesi, buzdan kılıçlarıyla savaşacak. Zero ise sibernetik bir ninja, iki katanasıyla gölge dansının kana doymasını sağlıyor. Big Bull ise kocaman bir çılgın. Çekiciyle yaptığı şeyleri Hulk görse utanırdı herhalde. Grubumuzun öküzü de o işte. Bunları bir araya getiren şeyin ne olduğu, olayın MadWorld hikâyesiyle ilintisi açıklanmadı henüz. Fakat zannediyoruz ki hepsine bir tutar kazandıracak basit bir hikâye eklenecektir. Karakter sayısının artması gerektiğini de düşünebilirsiniz, fakat şimdilik dört kişilik odalarda dönecek "Sasha benim hacı" geyikleri yeterli geliyor bana. Şimdiden söyleyeyim, Zero'yu kimseye bırakmam.

Anarchy Reigns bir anarşi değil, kaos oyunu. Multiplayer'ın keşmekeşinin üzerine stilistik dövüşlerle bir "oha" faktörü katacak, eğlencesi de bu olacak. Platinum Games MadWorld ile bizden o "oha"yı çıkartmayı başarmıştı, Anarchy Reigns ile de bunu multiplayer'a uyarlarlarsa tadından yenmeyecek bir bomba ortaya çıkabilir. Ben yine de Johnny Rotten'a kılım. Kel kafamdan sen sorumlusun Johnny!





"Ben Zero. Zıplarım."

O testereyi yemek istemezdim.

ŞCR / Platinum Games

Canımızdan çok sevdiğimiz Clover Studios'un pek çok çalışanı tarafından kurulmuş, bize MadWorld ve Bayonetta gibi iki çılgın oyunu vermiş olan Platinum'un çizgisi az çok belli artık. Bu adamlar normal oyun yapmayacaklar. Ne olur bizi şaşırtıp bir Flower çıkartsanız? Ha?

MadWorld (2009)
Siyah beyaz dünyası ve kırmızı kanıyla hatırladığımız, Wii'nin belki de en yetişkin, en tarz sahibi oyunlarındandı. Anarchy Reigns'in oha faktörüne güvenimiz tamamen MadWorld temelli.

Bayonetta (2009)
Oyun dünyasının en çılgın kadını kimdir diye sorsanız parmakla gösteririz artık Bayonetta'yı. Avrupa'ya Famitsu'nun verdiği 40'ın yüküyle geldi, fazla beğenilmedi ama yine de joystick kırdırttı. Saç zırhı konseptiyle bizi bizden aldı, Console Master'a bile sokturttu kendini.

KISACA



Tür: Online Beat'em Up
Yayıncı: SEGA
Çıkış Tarihi: 2011 sonu
Platform: PS3, 360
Site: www.sega.com/games/anarchy-reigns

Kimyamız tutuyor mu?



Anarşi hükmedecek.

\+


Kaos. Kimin kimi vurduğunun belli olacağını düşünüyorsanız, yanılıyorsunuz.

\+


Kulaklıklardan akan küfürlere ve acı nidalarına hazır olun.

=





YA ŞUNDADIR YA BUNDA

Oyunların insan davranışları ve yetenekleri üzerindeki etkisi uzun süredir tartışılan bir konu. "FPS oynayan adam silah kullanımında başarılı olur mu?" veya "spor oyunlarını seven biri günlük hayatına sporu dahil eder mi?" gibi pek çok soru geçmişte araştırmacılar tarafından cevaplanmaya çalışıldı. Bu kezse karşımızda yarış oyunlarının sürücüler üzerindeki etkisi üzerine yapılmış iki adet araştırma duruyor. Geçtiğimiz eylül ayında Rochester Üniversitesi'nde yapılan bir araştırma, oyun oynayan insanların baskı altında doğru kararı verebilme yeteneklerinin daha yüksek olduğunu ortaya koymuştu. Buradan çıkarımla düzenli oyuncuların trafikte kaza yapma risklerinin oynamayanlara göre daha az olduğunu da belirtmişlerdi. Geçtiğimiz ay, Metro dergisinde yayınlanan bir makale aksi bir görüş belirtiyor: "Gran Turismo ve GTA benzeri oyunların fanatiklerinin kaza yapma ihtimalleri normal bir sürücüye göre daha fazla. Kırmızı ışıkta geçme, yüksek hız ve düşük ihtimalli geçişler gibi normalde almamaları gereken riskleri daha kolay alabiliyorlar" diyor Continental güvenlik uzmanı Tim Bailey. 4 ay arayla yapılmış iki araştırma ve sıfıra sıfır elde var sıfır. Bir sonraki araştırmada görüşmek ümidiyle esen kalın...



YETERİNCE PAYLAŞAMADIK

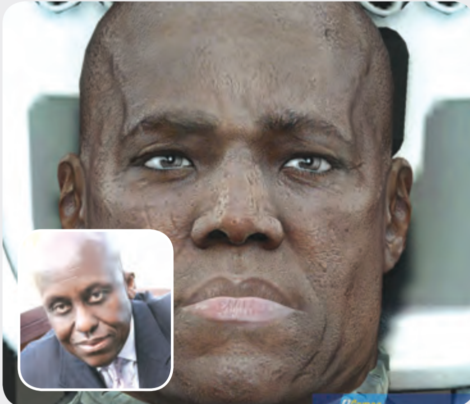
Oyun sektörünün büyümesiyle doğru orantılı olarak korsan sektörü de aynı hızla büyümeye devam ediyor. IIPA'nın (International Intellectual Property Alliance – Uluslararası Fikri Mülkiyet Derneği) yaptığı araştırmaya göre Çin, İtalya, İspanya ve Brezilya online korsan kullanımında başı çeken ülkeler olarak öne çıkıyor. Bu dört ülke, 2010'da dünya çapında gerçekleşen yasadışı P2P dosya paylaşımlarının tam %54'ünden sorumlu durumda. İşin ilginç yanı ise İtalya, İspanya, Çin, Brezilya ve Fransa toplamda 78 milyon yasadışı raporlamadan sorumluyken, Amerika için bu sayının 5,8 milyonda kalması. İşin içinde fason cenneti Çin olunca çok da şaşırmamak lazım aslında… Bu arada belirtelim, bahsettiğimiz ülkelerle beraber toplamda 13 ülke "öncelikli takip listesinde" bulunurken, Türkiye ikinci torbada yani "takip listesinde" yer alıyor. "Paylaşım için sağol"cular tepkili, bizim de artık bazı önceliklerden faydalanmamız gerektiği görüşünde birleşiyorlar!



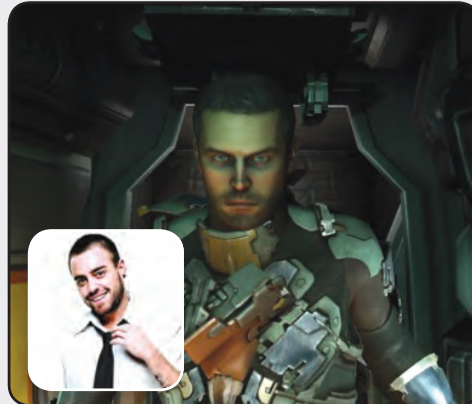
OGZ CASTİNG AJANSI



Ajansın ünü derginin dışına çıkmış diyorlar. Ben bilmem. Kapıdaki kuyruktan ben sorumluyum. Ama ajans kendi ünlülerini yaratmadı da değil hani. Ancak bu ay, adını daha önce çok az duyduğumuz iki oyungezer var. İlk başvuru Doğukan Keskin, ikinci örnek Burak Alış'tan. Teşekkürler arkadaşlar… Ayrıca Dinçer Diren, Ömer Akdağ, Cahit Burduroğlu, Batuhan Hangün, Berkcan Sever, Arda Köroğlu, Emre Aktuna, Can Yurdatapan isimli gedikli goyunlara ve salt goyunlara da teşekkürler katılımları için. Adres, aynı adres: faruk@oyungezer.com.tr



Prophet – Bill Duke



Murat Dalkılıç - Isaac Clarke

OYUNEZER!

KAÇACAK DELİK KALMADIĞINDA, RACCOON'A GERİ DÖNERSİN BELKİ SHINJI

Ben… Nasıl anlatsam… Şey yaparım; kapanıp oyun oynayacağım akşamları adeta bir şölene çeviririm. Bu aralar neredeyse hiç vakit bulamayıp oyunlarıma uzaktan bakıyor olsam da, vakit bulduğum akşamlar iki üç farklı oyun birden atarım. Ama yıllardır geliştirdiğim bir alışkanlığım var. Mesela uzun bir oyun gecesi planlıyorsam, en az iki oyun seçerim. Önden böyle hafif bir aksiyon oyunu atar, geceye ya ağır adventure ya da RYO bırakırım. Sonra muhtemelen gün ışığı gelir beni teslim alır. Vanquish bu akşamlar için lezzetli bir çerez olacaktı benim için… Oyun gecelerimin prime-time'ını ona ayırmayı planlarken, bir de bakmışım gecenin körüne kadar bırakamamışım oyunu. Ama bitirdikten sonra, Shinji Mikami'ye zaten sinirliyim, daha da illet olmuş bir şekilde kalakalmışım öylece. Peki, neden?

İŞBU YAZIDA OYUN DEĞİL, GELİŞTİRİCİ EZİLMEKTEDİR

Biliyorsunuz Shinji Mikami, Resident Evil serisinin yaratıcısı. İlk dört oyunun bizzat başındaydı. Hani, öyle muhteşem bir senaryo ve karakterler yarattığı söylenemez. Hatta bilinçli bir şekilde B-movie tarzını tercih ettiğini düşünüyorum. Ama bu adam iyi atmosfer yaratır oyunlarında. Kasvetli, gergin, yapayalnız ortamlar yaratmakta ustadır. Hatta yarattığı Raccoon şehri, birçok geliştiriciye ilham kaynağı olmuştur. Capcom bu adama kendi yarattığı seriden el mi çektirdi, yoksa Mikami kendi mi bıraktı RE'yi halen bir muamma. Ama o tarihten beridir toparlanamadı bu adam. Ne bileyim, bir Yamaoka'nın Silent Hill'le; bir Kojima'nın MGS'yle; bir Gabe Newell'ın HL ve Steam'le özdeşleştiği gibi özdeşleşemedi kendi usta olduğu alanla. Sırf bu yüzden çok sinirliyim Mikami'ye. RE'yi bırakıp Keiji Inafune'nin "hiçbir şeyden tam olarak değil, her şeyden biraz anlayan" ellerine teslim ettiği için. Tam da olgunluk çağında, yarattığı RE'yi salt bir ticari proje olmanın ötesine taşıyabilecekken bambaşka projelerin peşinde koştuğu için. Sonra bir de baktık ki bilimkurgu alemlerine; katıksız, tuzsuz, diyabetik aksiyon türüne merak sarmış Shinji Mikami.

Ve başarmış Mikami aklında olan projeyi. Kısacık, kötü senaryolu, şimşek hızında akan bir aksiyon oyunu yapmış. Ama bu ne gibi bir şey biliyor musunuz? Zidane'ın herhangi bir ikinci ligde başarılı olunca kendini başarılı hissetmesi gibi bir şeydir. Jimi Hendrix'in Black Eyed Peas için çalmasıdır. George Carlin'in Friends dizisinde boy göstermesidir. Neyse… Vanquish başarılı bir oyun olabilir. Zamanın ticari kurallarına, oyuncuların tüketim taleplerine göre iyi ayarlanmış bir ürün olabilir. Ancak Vanquish en verimli çağında yetenekli bir geliştiricinin kendini tüketmesidir. Emeğini, vaktini yanlış projelere harcamasıdır. Kendi yarattığı oyun geleneklerini, kendi koyduğu kuralları bırakıp başkalarının kurallarına göre oynamaya çalışmasıdır.

ARTIK 90'LI YILLAR GERİDE KALDI

Düşünün ki bir oyun türü yaratmışsınız. Yarattığınız bu tür, milyonlarca hayran toplamış. Geliştiricilerin ufkunu açmış, bir ton oyun tarafından taklit edilmiş. Bunu bıçak gibi kesmezsiniz değil mi? Açıkçası Mikami'den sonra RE serisinin tüm anlamını yitirdiğini, survival horror'ı tamamen bıraktığını, Mikami'nin de bu durumu uzaktan içi sızlayarak izlediğini düşünüyorum. O hiçbir zaman sadece banka hesabı dolunca mutlu olan bir geliştirici olmadı. Capcom'un kapısından girdiğinde aklında sadece NES'e Disney oyunları yapmak vardı. Çok geçmeden departman başına getirildi, bütçeler açıldı ve ardından RE patladı. Bu, tutku olmadan yapılabilecek bir şey değildi. Ama ne olduysa o vizyon gitti, geriye ucuz aksiyon oyunları deneyen, sönmüş bir yıldız kaldı. Bakın buraya yazıyorum. Mikami yine büyük projeler alır, parasını kazanır. Ancak bu noktadan sonra 90'lı yılların sonunda yarattığı etkiyi yaratması ve yine eski saygınlığını yakalayacak projelere imza atması imkânsız. Devrim günleri geride kaldı Shinji, artık kurala göre oynama zamanı; kuralları belirleme değil.



Her oyununuzda tür yaratacak projelere imza atamazsınız. Ancak bunu bir kere yaparsanız, bu yeteneğiniz olduğunu kanıtlamışsınız demektir. Ve insanlar sizden devamını beklemekte haklıdırlar.



Çok başarılı atmosfere ve tür içinde ilginç denemelere sahip bir oyundu Dino Crisis. Özellikle inventory kullanımı konusunda türe değişik yorumlar getiriyordu.



Bu adam yeni bir şeyler denemekten çekinmedi aslında. Ancak usta olduğu özelliklerin üzerine gitmek yerine tüm projelerinde bambaşka işlere girişti. Bu sayede odağını kaybetti sürekli.



RE zamanında yaptıklarını yapmasını beklemesem de, Shinji'nin yeniden doğuşunu müjdeleyecek bir oyun varsa, bu olacak.

AYIN EZENİ


Furkan Faruk Akıncı

Kırık bir kalpten daha tehlikelisi var mıdır şu dünyada? Hele de o kırık kalp Faruk gibi eli klavye tutan, ağzı laf yapan bir adama aitse her şey çok karmaşık bir hal alabilir. Tek tesellimiz Shinji'nin tek kelime Türkçe bilmiyor oluşu. Her şeyi bırakıp Tibet'e tırmanabilirdi yoksa.

YA SABIR!

"BLABLABLA"

EMRE VS KAAN
CONTROLER — KLAVYE

Emre: Oh be, yorucu bir günün ardından rahat rahat koltuğa oturmak gibisi yok. Şimdi alırım kontrol cihazını elime, PS3 ve televizyon zaten karşımda, oyunlar yanımda, gel keyfim gel yatana kadar! Bilgisayar karşısında bu konforu elde etmek güç…

Kaan: Bence önce bilgisayarın başına oturmuşsundur o yorucu günün ardından. Yoksa şu iki satırı yazman da -bir saniye müzik açayım- birkaç saat sürerdi o -bir saniye film açayım- herhalde. Sen cevabını kontrol cihazınla yazadur, ben iki oyun oynayayım şurada.

Emre: Hem oyun, hem film, hem de müzik; hepsini aynı anda yapmaya ne gerek var? Ayrıca benim derdim konsol ya da bilgisayar olmasıyla değil, onları neyle kontrol ettiğimizle ilgili. Ne gerek var şöyle elinin altında kavrayabileceğin bir kontrol cihazı varken, ihtiyacın olacak kadar tuş sağlıyorken 100 farklı tuşu elinin altında tutmaya...

Kaan: Hepsini bir arada yapmaya gerek yok elbette. Ama herhangi birini yapmak için de mekân değiştirmeye gerek yok bu sayede. Sen o kontrol cihazıyla oynansın diye yapılan oyunlardan hoşlanabiliyor olabilirsin, zevk tabii. Ama ben kontrol elimde olsun istiyorum, elimde kontrol cihazı değil. Ekrandaki karakterime her şeyi yaptırabilecekken neden sekiz tuş, iki rahatsız analog kolla sınırlayayım kendimi? Hem sen bu yazıyı nerede yazıyorsun kuzum? Bir sonraki paragrafı yazar mısın kontrol cihazınla rica ediyorum. Kaç dakikanı alacak bakalım?

Emre: Yazı yazmak olsun, FPS oyunları olsun tamam, kabul ederim. Klavye bunlarda doğal olarak daha başarılı. Ama bir klavye ile bir tuşa ya basıyorsun, ya basmıyorsun. Analoglara laf ediyor olabilirsin ama onlar sayesinde karakterimi ne kadar yürütmek istiyorsam o kadar yürütüyorum ve bu bence kontrol açısından kimi oyunlarda daha önemli. Klavyede ancak tuşa hızlıca basıp çekerek bunu sağlayabiliyorsun, en olmadı yürüme ve koşma iki ayrı şey haline geliyor. Tuş sayısı fazla diye optimizasyonu gerekli görmemek saçma oluyor bir yerden sonra.

Kaan: Sinan Abi olsun, Serpil abla olsun, diğer büyüklerimiz olsun… Ne diyorsun Emre? Şu oyun hakkında konuşuyoruz desek, böyle tartışalım ama öyle bir platformumuz yok. Sen yürütmekten bahsediyorsun iyi güzel. Ama ben her şeyden bahsediyorum. Sen ileri geri istediğin hızda gidebiliyorsun, büyük başarı. Ama zaten ondan başka da yapacak bir şeyin yok. Sekiz tuşa göre optimize edin oyunları siz. Sen ileri-geri yaparken ben her şeyi kontrol edebiliyorum. İki dakika rahat durun, bir şeyleri basitleştirmeyin yahu.

Emre: Herhangi bir oyunu kontrol cihazı ya da klavyeyle oynamayı kıyaslıyorsak eğer, demek ki o optimize haliyle de, sekiz tuşla da aynı şekilde kontrol edilebiliyor. Ayrıca madem her şey kontrol edilebiliyor klavyenin tüm tuşlarıyla, o zaman klavyenin vazgeçilmez ortağı fare nerede devreye giriyor? Tüm oyun boyunca elimiz 2-3 fare tuşunun üzerinde kalıyor bu sefer, ne anladım ben bu işten? Sekiz tuşa mahkum kalmak kendini sınırlamak oluyorsa iki tuş nedir o zaman?

Kaan: Haklısın Emrecim. Hem de sonuna kadar haklısın. Bak ne yapalım biliyor musun? Hemen multiplatform bir FPS bulalım mesela. Sonra kapışalım, ben klavye fare ile gireyim, sen kontrol cihazı ile. Skor 100-0 olduğunda öpersin klavye farenin elini, olur biter bu hikâye… Sen o kontrol cihazını tek elle mi kullanıyorsun güzel evladım benim? Konsola oyun yapacağız diye bütün oyunları iyice beyinsiz yapmadılar mı sevgili kardeşim? DVO'ların dahi canına okumadılar mı? Sen o kontrol cihazıyla sağına soluna bakamıyorsun diye iyiden iyiye basitleşmedi mi bölüm tasarımları? Kontrol cihazını oyunlara değil oyunları cihaza göre optimize etmediler mi? FIFA, PES, bir de araba yarışı oynayacaksan tamam. Ama gerisini yapmak için yetiyor mu o dangalak alet canım benim? Sırf o kontrol cihazı yüzünden bölünmedi mi oyuncular ortadan ikiye cart diye. Sırf oyunları iki platformda da satabilmek için klavye-fare desteği vermiyor yapımcılar oyunlarına. Klavye-fare desteklese takıp onlarla oynamayacak mısın sanki konsolunda a benim Emrem? Beni kandır ama kendini kandırma.

Emre: Bak, kendin de söylemişsin aslında, türüne göre değişiyor bu çekişme konusunun galibi. Sadece saydıkların da değil, RYO, platform, aksiyon türlerinde de üstün geldiği oyunlar bolca var kontrol cihazlarının. En nihayetinde bence de bu oyunlar birbirinden ayrı tutulmalı, multiplatform olmamalı. Zira ikisinin de seveni ayrı… Bu noktada oyuncular ikiye bölündüyse bölündü kabul etmek lazım, zevk meselesi bu. Ha ayrıca, konsola klavye takılsa o şekilde oynayacağımı pek sanmam, zira ben klavyeyle oynanan oyunları da oyun cihazlarıyla oynamanın yolunu arıyorum. Yalnız olmadığımı bildiğimden rehber bile hazırladım dergide biliyorsun. WoW'da dungeon yaptım, Grim Fandango oynadım.

Kaan: Ama bak evrimin basamaklarını geriye doğru takip etmenin hiç gereği yok. Önce Commodore, Amiga, Sinclair, Amstrad, Atari vardı. Joystick'le oynanırdı bütün oyunlar. Sonra dünyaya çarpan PC göktaşı bütün dinozorları öldürdü. Görüyorsun değil mi nereye gidiyor mevzu? Şimdi ben her şeyi kontrol edebildiğim cihazları bırakıp neden sadece belli şeyleri anlamsız kombinasyonlarla kontrol edebileceğim bir dünyaya döneyim? Daha da önemlisi sen niye dönüyorsun öyle bir dünyaya? Sana ödev, bu yazının tamamını o çok sevdiğin kontrol cihazlarıyla temize çekiver bir. Görüşürüz haftaya.

Dragon Age II

EN SANA KIRKWALL'IN ŞAMPİYONU OLAMAZSIN DEMEDİM, KALBİMİZİN ŞAMPİYONU OLAMAZSIN DEDİMl – CAN ARABACI

BAZEN BIOWARE'İN pazarlama stratejilerini anlamakta güçlük çekiyorum. Aranızda Dragon Age: Origins'in çıkış tarihine yakın bir zamanda yazdığım Oyunezer yazısını hatırlayanlar vardır mutlaka. Başlangıçta oyunun Baldur's Gate'in ruhani takipçisi olduğunun söylenmesinden, fakat oyunun tanıtımı sırasında sürekli aksiyon yanının üzerinde durulmasından dem vurmuştum o yazıda. Gerçi en kötüsü, PC'ye özel olacağı belirtilen Dragon Age serisinin, konsollara çıkmak için PC'deki çıkışını ertelemesi ve konsollaşma yoluna girmesiydi sanırım. Origins için taşıdığım bu şüpheler, neyse ki oyuna elimi atmamla birlikte anında yok oldu. Hâlâ karşımdaki bir Baldur's Gate değildi ama neyse ki korktuğum ve Oyunezer'de de dile getirdiğim felaketler başımıza gelmemişti hiç olmazsa. Komik olansa, aynı şüphelerin ve korkunun, çıkış tarihi yaklaştıkça Dragon Age 2 için de nüksetmesiydi. Gerçi bu seferki korkum çok da haksız bir korku değildi, zira bir zamanlar PC'ye özel olan Dragon Age markasının tanıtımı artık konsol versiyonları üzerinden yapılıyordu ne hikmetse. Bu yüzden de, ilk oyunla oldukça fazla vakit geçirmiş olmama rağmen ikinci oyunda yaşayabileceğim tatsız sürprizlere karşı hazırlamıştım kendimi. Beklentilerimi çok yüksek tutmadığım halde bir yanım bütün bunların yine Bioware'in rezil pazarlama stratejisi olduğunu ummaktan da geri kalmıyordu tabii. Ve evet, şimdi Dragon Age 2 demosunu bütün sınıf kombinasyonlarıyla birkaç kez bitirmiş olarak rahatlıkla söyleyebilirim ki, Bioware'in pazarlama departmanında acilen ciddi değişikliklere ihtiyacı var.

Demoyu indirip bilgisayarınıza kurduktan sonra muhtemelen çoğunuzun ilk dalacağı





yer ayarlar kısmı olacaktır. Ancak demo maalesef oldukça kısıtlayıcı bu konuda. Sadece DirectX 9 ve 11 seçenekleri bulunan demoda grafikleri de köklemek mümkün değil. Yine de, özellikle Directx 11 ile grafiklerin ilk oyundan çok daha iyi gözüktüğünü söyleyebilirim (hele ki demoya dalmadan önce ilk oyunu açıp incelerseniz aradaki farkı bariz bir şekilde anlayabilirsiniz). İnternetteki çoğu tartışma ortamında grafiklerin ilk oyundan daha kötü olduğunu söyleyenler var, ancak biraz oturup incelediğinizde bunun kesinlikle doğru olmadığını rahatlıkla görebiliyorsunuz. Ara sahnelerde ve diyaloglar sırasında karakterler hem çok daha iyi gözüküyor hem de animasyonları çok daha akıcı ve gerçekçi hale gelmiş. Dövüşlerdeki animasyonlarsa *bayağı* bir hızlanmış, ama ona zaten birazdan değineceğiz.



SAKİN OL ŞAMPİYON!

Dragon Age 2'nin hikâyesinin Origins'ten oldukça farklı bir şekilde anlatılacağını artık neredeyse sağır sultan bile duydu. Yine de, hâlâ duymayan ya da unutanlar varsa diye tekrar etmemizde sakınca yok. Oyun 10 yıllık bir periyodu kapsayacak ve ana kahramanımız Hawke'ın Lothering'deki katliamdan kaçışından, Kirkwall'un Şampiyonu olmasına kadarki süreç oldukça detaylı bir şekilde işlenecek. Ancak işi asıl ilginç kılan Hawke'ın hikâyesinin farklı ağızlardan, farklı şekillerde anlatılacak olması. Bunun nasıl işleneceğini de demonun başında cüce Varric'in anlatımıyla görüyoruz. Demonun çok eleştiri almasının sebeplerinden biri de bu aslında, Varric hikâyesine gayet abartılı bir şekilde başlıyor. Hawke ve kardeşi (Warrior/Rogue için Bethany, Mage için Carver) Darkspawnları abartılı ataklarla kesip biçerken ve ortalık patlayan cesetlerle doluyken, ilk başta olayı yanlış algılayıp "Andraste'nin külleri! Aksiyon oyunu olmuş bu!" diye haykırmamak zor sahiden de. Ancak işin aslı öyle değil tabii. Bu noktada panik yapmayıp sakince bölümün sonuna doğru ilerlemeye devam ederseniz, bir sonraki bölümde oyunun aslında nasıl olduğunu görüp rahatlıyorsunuz zaten.

Varric, ilk anlattığı hikâye fazla abartılı bulununca "gerçek" hikâyeyi anlatmaya başlıyor (gerçi bunun da "gerçek" olduğundan şüpheliyim. Son yayınlanan videoların birinde, Lothering'den kaçış sırasında bazı olayların oldukça farklı geliştiğini de gördük).

Lothering'den hep birlikte kaçmaya çalışan Hawke ailesi, yollarına çıkan Darkspawnları yara yara Kirkwall'a ulaşmanın yolunu ararken, taktiksel oynanışın yerinde durduğunu fark ediyoruz. Gerçi izometrik kameranın oyundan kaldırılmış olması, oyunu sık sık durdurarak savaş alanını kuş bakışı izlemeyi sevenler için biraz can sıkıcı. İlk etapta bu sebepten dolayı kamera açılarıyla çok fazla boğuşmam gerekti; ancak bir süre sonra buna da eli alışıyor insanın. Darkspawnları kese kese ve yanımıza yeni yandaşlar kata kata ilerlerken heyecanın tavan yaptığı ana geliyoruz; Ogre dövüşü. Dövüşle ilgili bir şeyler söylemeden önce yeni Darkspawn tasarımlarını yapan kişinin bol bol kulaklarını çınlattığımı söylemem gerek, zira yeni tasarımlar gerçekten çok kötü. İlk oyundaki ürkünç Darkspawn tasarımlarını nasıl bir mantıkla değiştirmeye karar verdikleri konusunda bir fikrim yok ama özellikle Ogre eskisinden çok daha kötü bir tasarıma sahip. Neyse, çok dağıtmadan dövüş kısmına dönelim. Bu defa seviyemiz düşük, yeteneklerimiz de sınırlı olduğundan "aha, taktik zamanı!" diye sevinebilmeniz mümkün. Origins'i aratmıyor oyun bu konuda. Tabii saldırı animasyonları çok daha hızlandığından ve Hawke ile yandaşları atlayıp zıplayıp charge ederek düşmanın üzerine koştuğundan, oyunu oynamadan önce videoları izleyenlerin kafasında soru işareti oluşmasını da anlayışla karşılıyorum. Ancak normal zorlukta bile haldır huldur dalmaya kalktığınızda Ogre tarafından paspas yapılarak bir köşeye fırlatılabiliyorsunuz. Demoda sadece normal zorlukta oynanabildiği için üst zorluk seviyelerini test etme şansım olmadı; fakat zorluk seviyesi arttıkça taktik oynanışa daha da ihtiyaç duyacağımızı bilmek güzel.



Bu kadar taktik taktik dedik de, ilk oyunda Warrior ve Rogue arasında doğru düzgün bir fark olmadığı için taktikler de bir noktada çıkmaza girip sıradanlaşıyordu. Bioware'in belki de Dragon Age 2'de yaptığı en doğru şey, sınıfları birbirinden keskin çizgilerle ayırmak olmuş. Artık Warrior ve Rogue, hakikaten farklı olduklarını hissettiren ve çok ayrı yetenekler kullanan iki sınıf haline gelmiş. Warrior'un Dual-Wield özelliği kaldırılmış bir kere. Artık çift elli kılıç ya da kılıç kalkan üzerine uzmanlaşıyorlar daha çok. Roguelarsa Origins'in en aksak sınıfı olduklarından neredeyse baştan aşağı değişmişler ki çok da iyi olmuş bu. Mage ise nispeten öncekine sadık kalsa da, hâlâ oldukça albenili bir sınıf. Elindeki asayla hem menzilli, hem de yakın dövüşe girebilmesi çok şık olmuş. Aslında sadece Mage değil, menzilli silah kullanan tüm karakterler gerektiğinde ellerindeki silahı rakibinin kafasına geçirebiliyor artık. Varric'in elindeki crossbow'u yakın dövüşte kullanışını bir izleyin, hoşunuza gideceğine eminim.

Senaryoyu daha detaylı bir şekilde masaya yatırmaktan bilerek kaçınıyorum; çünkü eğer yazmaya devam edersem oyunun asıl incelemesi için söylenecek bir şey kalmayacak. O yüzden sevgili YİM'imiz Serpil de bana Altın Makas +5'iyle dalmadan önce Dragon Age 2'nin, beklentileriniz çok uçuk değilse, sizi tatmin edeceğini söyleyerek toparlasam fena olmayacak. Karşımızdaki Origins'ten oldukça farklı bir oyun bu sefer. Ancak Mass Effect 1'den 2'ye geçişte yaptıkları gibi oyunu RYO elbisesinden çıkartıp aksiyon elbisesinin içine sokmamış bu sefer Bioware. Buna rağmen aynen Mass Effect 2'de olduğu gibi, oyunu bambaşka bir hale sokarak daha öteye taşıma başarısını da göstermişler gibi gözüküyor şu ana kadar. Tabii son halini görmeden kesin bir şey söylemek çok da mümkün değil, ama en azından beni tekrar heyecanlandırmayı başardılar.

KISACA

Yapımcı: Bioware
Dağıtımcı: EA
Tür: RYO
Çıkış Tarihi: 8 Mart 2011
Yaş Sınırı: 17+
Dahası İçin: http://dragonage.bioware.com/da2



The Elder Scrolls® V SKYRIM™

HEM RYO SEVER HEM DE SABIRSIZ BİRİYSENİZ BU SAYFALARI OKUMAYINIZ

– UMUT YANIK

Ben. Dovahkiin. Ejderhadan doğan…
Annem biraz hırçınmış, evet, babamın anlattığı kadarıyla ateşli de sayılırmış. Ama bunlar annemi ejderha yapmaya yetmez, öyle değil mi?
Neyim ben o zaman? Kimim?
Bu basamakların başında ne işim var?
Esbern getirdi beni Throat of the World'ün eteklerine. O gösterdi bana göğün sinesine uzanan 7,000 basamağı.
"Tırman" dedi, "ve öğren"…
1… 2… 3…
Nord savaşçıları… yitip giden ruhlarıyla birlikte onurlarını da kaybetmiş undead draugr. Neden saldırıyorlar bana? Bilmiyorum. Defediyorum.
2000… 2001… 2002…
Dağ köylüleri beni görür görmez veba salgınından kaçar gibi neden evlerini boşalttılar, neden aceleyle merdivenlerden iniyorlar? Sormaya zamanım yok.
4400… 4401… 4402…
Gece. Donmak üzereyim. Windhelm'deki bir handan aldığım Spark of the Witch iksirini içiyorum… Devam edebilirim.
5600… 5601… 5602…
Buz rüzgârlarında şekillenip bir anda çevremde beliren ice wraith ordusu… Çok zor oluyor bu defa. Son ateş büyüm, damarlarımdaki magicka'nın son damlası, canımı kurtarmama ancak yetiyor.
6998… 6999… 7000!
Neredeyse tükendim. Ama zirvedeyim.
High Hrothgar'da.
Ses'e hükmedebilen Greybeards'ın mesken tuttuğu bu bıçak sırtında.
Yaşlı adamlardan birine yaklaşıp sabırsızca soruyorum:
"Ejder çığlıkları lazım bana, kolay yollu bikaç tane öğretir misin? He hafız?"
Fırça kaşlarının altındaki kısık gözlerinde bir pırıltı yakalıyorum. Kızdı sanki.


Bir elle büyü, bir elle silah kullanmaktan vazgeçip iki elinizi de büyüye çalıştırırsanız, çok daha güçlü büyüler yapıyorsunuz.

Başını sallıyor.
Ellerini göğe yükseltiyor, neredeyse bulutlara değeceğini düşünüyorum.
Dudakları kıpırdarken gökte 3 güç kelimesi gürlüyor: FUS, RO, DAH!

Aniden kuvvetli bir enerji akımı, bir frost troll'ün savurduğu gürz gibi patlıyor bedenimde…
Kendimi çarpmanın etkisiyle geriye doğru uçarken buluyorum.
Uçuyor, uçuyor, ve güç kelimelerinin yankısıyla dağdan kopup akmaya başlayan çığın üzerine düşüyorum.
Şimdi anlıyorum dağ köylülerinin neden evlerini terk ettiğini.
Yukarı çıkarken kafasında kalkan kırdığım bir Nord, şimdi aşağı sürüklendiğimi görünce "seninle yine görüşeceğiz" dercesine iskelet parmağını sallıyor bana.
Küfür de ediyor galiba ama çığın gümbürtüsünden duyamıyorum.
Yerdeyim.
Basamakların başladığı yerde.
Ejder çığlıklarından sadece birini öğrendim ama bunun yeterli olmadığını biliyorum.
Hiç de münasip olmayan yerlerime doluşan karı temizliyorum.
"En sonda öğreteceğinizi ne diye en başta gösterirsiniz, be sakalına tükürdüklerim" diye söylenerek tekrar adımımı atıyorum ilk basamağa.
1…2…3…

GÜN, BUGÜNDÜR

Bethesda için Skyrim, bir devam oyunundan ziyade yepyeni bir başlangıç. Öyle bir başlangıç ki Skyrim ile ilgili tüm detaylar, daha önceki dört bölümün bu oyuna yazılmış bir önsözden ibaret olduğunu hissettiriyor. Elder Scrolls, önceki dört bölüm boyunca bize Tamriel'in 3. çağının sonunu ve Septim hanedanının düşüşünü anlatmıştı. Hikâyenin bu yeni durağında Skyrim bizleri her şeyin bittiği noktadan 200 yıl ileriye ışınlıyor.

Elder Scrolls serisinin 1994'teki doğumundan beri ejderhalar hiçbir zaman oynanışın bir parçası olamadı. Bu durum, sadık bir ejderha hayranı olan bendenizi fazlasıyla üzse de aslında her şey 17 senelik külliyata uygundu. Serinin hikâyesi, ilimi, irfanı, başından beri açıkça ortaya koyuyordu bu durumu. Ejderhalar binlerce yıl önce Tamriel'den sürülmüştü.

Fakat aynı Elder Scrolls, onların geri döneceği kehanetinde de bulunuyordu. Skyrim'den çok önce bu kehanet için işaret fişekleri yakılmıştı (bkz: Alduin'in Duvarı isimli kutucuk). Kaos Asası'nın parçalanışı (*The Elder Scrolls I: Arena*), Numidium'un ortaya çıkışı (*II: Daggerfall*), Red Mountain volkanı (*III: Morrowind*), ve Oblivion kapılarının açılması (*IV: Oblivion*) hep bu uğursuz geri dönüşün habercisiydiler. Kimileri televizyon ekranlarında Ajdar isminde bir popstarın belirmesini de önemli bir işaret olarak değerlendirse de bu iddianın gerçekliği hiçbir zaman ispatlanamadı.

Böylece dört ana bölüm boyunca kuliste kıpraşıp durdu ejderhalar. Skyrim halkının iç savaşın eşiğine gelmesi son sinyaldi ve zaten daha fazla beklemeye takati kalmamış olan ejderhalar sonunda sahne aldı. Şimdiden Skyrim bulutları arasında mini mini ejderhalar kanat çırpıyor. Kahveden adam toplar gibiler, sayıları sürekli artıyor. Çoğalıyor ve Alduin'in, durdurulmazsa hırsıyla dünyayı yutup yok edecek o tanrımsı ejderhanın, gelişini bekliyorlar. Efsanedeki betimlenişine bakılırsa, *Cataclysm*'deki Deathwing bile Alduin'in yanında olsa olsa bir tür yancı, bir nevi şoför muavini olur diyebiliriz.

EJDERDOĞAN DÖNDÜĞÜNDE...

Peki felakete karşı duracak kimse yok mu? Binlerce yıl önce ejderhaları tepeleyenler kimlerdi? Onlar Dragonborn! Ejderdoğan denen bu kutlu kişiler ejderhalarla aynı kudretli erke sahipti. Tanrılar tarafından seçilip kutsanmış bu şahsiyetler aynı zamanda o dönemin imparatorları oldu. Ejderdoğanlara, daha sonra Blades ismiyle çağırılacak olan askerlerin oluşturduğu bir ordu destek verdi. Ejderhaların çekilmesinin ardından Blades kendini tek bir ejderdoğan soyunun -Septim imparatorlarının- korunmasına adadı.

Skyrim'in başladığı noktada, Septim soyu çoktan tükenmiş, Blades'in hemen hemen tüm üyeleri kıstırılıp avlanmış ve oluşum neredeyse bütünüyle yok edilmiş durumda. Nasıl ki dünyamıza nesiller boyu Malkoçoğlu kalibresinde ikinci bir kahraman gelip çatmadıysa, Skyrim'de de çok uzun yıllardır hiçbir ejderdoğana rastlanmadı… Ta ki siz oyunu kurup tüm haşmetinizle Tamriel'e adımınızı atana kadar…

Anlaşılan o ki, oyunun yüklenip kurulmasına Skyrim kralının ömrü vefa etmemiş. Siz oyuna başladığınızda kral henüz rahmetli olmuş ve ülkede imparatorluktan ayrılmak isteyenlerle bağlı kalmayı seçenler arasında esaslı bir iç savaş kopmak üzere. Kendinize 10 farklı ırktan birini seçip yüz ve >>




"Nea?! Ayın 7'si ve Oyungezer hala çıkmadı mı? Yıkarız ulan bu bayiyi!"

>> vücut hatlarınıza ince ayar yaptıktan sonra Hızır gibi yetişiyorsunuz karmaşanın göbeğine.

Size ejderha dilinde "dovahkiin" deniyor. Hemen endişelenmeyin, Kibar Feyzo filmindeki "faşo" kelimesi gibi derin manalar içermiyor bu sözcük. Dova = ejderha, kiin = çocuk, h=kaynaştırma harfi… Anlamı "ejderhadan doğan" olan bu kelime, Tamriel'in artık sayıları sınırlı ejderha avcılarına işaret ediyor. Elder Scrolls'da artık gelenekselleştiği üzere, çaresiz bir mahkum olarak başlıyorsunuz oyuna. Blades'in hayatta kalan son temsilcilerinden olan ustanız Esbern (Minority Report'tan tanıdığımız Max von Sydow tarafından seslendiriliyor, kendisi aynı zamanda oyunun resmi trailer'ındaki davudi sesin sahibi) ve gri sakallı dedeler (Greybeards) tarafından gücünüz ve kaderiniz konusunda eğitileceksiniz. Sağolsun Esbern sizi çok zora koşmuyor ama Greybeards denen gizemli yaşlı adamlara varmak için Throat of the World isimli dağın tepesine uzanan 7,000 basamağı tırmanmak zorundasınız. Bir tür *Kill Bill* çağrışımı, bir nevi The Bride çilesi var ortada… Tepedeki dedelerin Pai Mei kadar aksi olmamalarını umalım.

LAFIN BAŞLADIĞI YER

"Şşş birader, bak hele, ejderha gelicek, hepimizi yicek, biz oturucaz sen savaşıcan, kurtarıcan bizi, çünküm sen seçilmiş olansın!" Senaryonun ana hatları gördüğünüz gibi pek de çığır açar nitelikte değil. Hatta Blades tarihçesinde sanki *Dragon Age*'deki Grey Wardens'dan aşırılmış gibi duran pek çok öğe var. Yine de bu öğelerin hiçbiri yazıda durduğu gibi durmayacak, siz oynadıkça dallanıp budaklanacak. 17 yıllık Tamriel kültünün birikimleri, en başarılı fantezi romanına taş çıkartacak bir kurgusal derinlik taşıyor ne de olsa.

Ejderha konsepti ise sadece efsanevi bir kavram olarak havada kalmıyor, tam tersine oyunun can damarı ve dünyanın en büyük tehdidi olarak hayat buluyor. Şehirleri kasıp kavuruyorlar, en beklenmedik anlarda bir savaşın ortasına uçuyorlar, ağır yara aldıklarında düşüyor ve yerde savaşmaya devam ediyorlar. Korkunç bir güce sahipler, ve müjdemi isterim, Skyrim gezintinizde onları tek başınıza birden çok kez karşınıza almak zorunda kalacaksınız.

Skyrim'in büyüklüğü aşağı yukarı *Oblivion*'ın geçtiği Cyrodiil kadar. Ana kıtanın merkezindeki Cyrodiil'in ihtişamlı şehirleri, büyüleyici kırları, şiirsel ormanları çok eskilerde kaldı. Skyrim bizi kıtanın kuzeyine, yalçın dağlara ve vahşi doğaya atıyor. Skyrim kelimesinin Türkçe anlamı da bu yüksek dekorla örtüşüyor: *Göğün Kenarı*. Kelimenin anlamının değil de direkt Türkçe telaffuzunun aranızdaki bazı fesat okurları muzip muzip gülümsettiğinin de farkındayım. Fakat Skyrim'de ziyaret edeceğiniz alanların yüzünüzü pek de güldüreceğini söyleyemem. Yıkık dökük harabeler, tepesinde ejderhaların kol gezdiği görkemli tundralar, bulmacalar ve tuzaklarla kaynayan 100'den fazla zindan…

Mekânların kurgusu "low fantasy" seviyesinde, yani gerçek dünyada da rastlayabileceğimiz alanlar. *Morrowind* gibi garip, uzaysı tasarımlar Skyrim'de yok. Bunun gerçekçiliğe katkı yapacağı, oyuna "gömülmeyi" kolaylaştıracağı söylenebilir.

SKYRIM'İN DEV SAHNESİ

Sykrim'in uçsuz bucaksız dünyasında, başta görkemli sarayıyla Windhelm olmak üzere beş büyük şehir var. Ayrıca 20 küçük şehir ve onlarca kasaba, kelle koltukta gezinmekten yorulup biraz sıradanlık, biraz da sükunet arayan maceracılar için birebir. Ek olarak, Skyrim'in dört bir yanına dağılmış her Nord klanının kendi köyleri, kendi kimlikleri, kendi renkleri olacağını da belirtmeliyim. Yerleşimlere adım attığınızda, demirhaneye uğrayıp kendinize yeni silahlar dövebilir, garip kimyasal hammaddeleri birleştirip iksir ya da zehir üretebilir, eşyaları büyüleyip (enchant) daha etkili hale getirebilirsiniz. Klasik sayılabilecek bu gibi

Elder Scrolls tarihçesi

Oblivion düzlemine yapılmış bazı kaçamak seyahatler haricinde Elder Scrolls'un tüm oyunları Tamriel kıtasında geçer.
Serideki her bölüm, iç içe geçmiş derin bir hikâyenin parçaları, birçok romana konu olmuş uzun bir yolculuğun adımlarıdır. Dilerseniz bu adımları birlikte takip edelim…

1. The Elder Scrolls: Arena (1994)



İmparator Septim VII, battlemage Jagar Tharn tarafından ihanete uğrar ve hapsedilir. Biz de Jagar Tharn'ı alt etmek için toplamamız gereken Staff of Chaos parçaların peşinden vururuz Tamriel yollarına. Bu dönemde imparatorluğu güçten düşüren savaşlardan biri Daggerfall'a, Jagar Tharn'ın ihanet planının detayları ise Battlespire'a uzanacaktır.

2. The Elder Scrolls Chapter II: Daggerfall (1996)



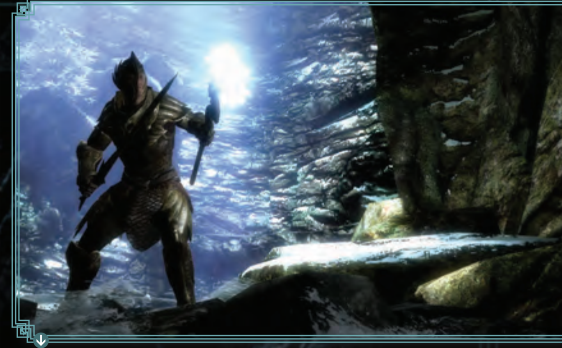
Bu bölümde imparator tarafından Daggerfall şehrine, Numidium'u kontrol etmenin anahtarı olan Totem of Tiber Septim'i geri almaya gönderiliyoruz. Totemi kime vereceğimize göre şekillenen 6 değişik sonu vardı bu oyunun. Dönemine göre açık oyun dünyalarının ilk temsilcilerinden olan Daggerfall, aynı zamanda benim Elder Scrolls ile ilk maceramdır.

3. Battlespire: An Elder Scrolls Legend (1997)



İlk bölüm olan Arena ile aynı zaman diliminde geçen Battlespire'da, Jagar Tharn'ın ihanet hazırlıklarına şahit olan bir battlemage çırağını canlandırıyorduk. Bu bölümde Septim İmparatorluğu'na düşmanlık taslayıp ağzının payını alan Lord Mehrunes Dagon'un intikam planları ileride Oblivion'ın hikayesini oluşturacaktır.





Mağaralara girmek yürek isteyecek.

Skyrim'deki dinamik yağış motorunun mutfağından çıkma leziz bir kar manzarası.

meşgalelerin dışında dilerseniz çiftçi, madenci, oduncu ve hatta aşçı bile olabilirsiniz. Sağolsun, crafting isteyenlere hayır dememiş Bethesda! Tüm bunlar yetmezmiş gibi şehirlerde kendinize emlak yatırımı bile yapabiliyorsunuz.

Oyundaki bütün yerleşim birimlerinin kendi ekonomik sistemleri olacak. Örneğin bir kasabanın madenini veya değirmenini yakarsanız, minerali ya da unu dışarıdan almak zorunda kalacağı için bu ürünlerin fiyatları yükseliyor. Kusursuz politikalarıyla güzel yurdumuzu patatesi bile ithal edecek konuma getiren siyasetçilerimize özenip sizler de ekonomik dengeleri altüst etmeye heveslenirseniz buyurun, ekran sizin.

Oyunun yapım ekibi, toplumların ekonomileri kadar sosyal sistemleri üzerine de kafa patlatıyor. Bunun meyvelerinden biri, geliştirilmiş Radiant yapay zekâ teknolojisi sayesinde gerçekten yaşayan şehirler. "Halktan birinin tüm günlük aktivitelerini takip edin" diyor Bethesda, "sabah kahvaltısını ettiğini, evden çıkıp toprağını ektiğini, çalışması bittikten sonra hana uğrayıp iki tek attığını ve sonra evine, sıcak yatağına döndüğünü görebileceksiniz." Nitekim demodaki bir orman köyünde halkın çoğunun gün boyu ağaç kestiği, kütükleri kereste atölyesinde işlediği, bitmiş ürünleri köydeki depolara taşıdığı açıkça izlenebiliyordu.

Radiant teknolojisi halkın yalnızca günlük yaşamını değil, sizinle etkileşimini de yönetiyor olacak. Birinin sizin yaptıklarınıza vereceği tepki, o kişiyle aranızdaki genel dostluk / düşmanlık durumuna ve o kişiyle geçmişte yaşadıklarınıza göre değişebilecek.

Bethesda, karakterimizin NPC'lerle etkileşim şekline de Skyrim'de yeni yaklaşımlar getiriyor. Hatırlarsanız *Oblivion*'da bir NPC'nin yanına yaklaştığınızda çıkan pop-up'da konuşmayı seçerseniz, sahne donar ve kamera NPC'nin yüzüne zoom yapardı. Artık bunun yerine, gerçek zamanlı diyaloglar izleyeceğiz; sohbet esnasında NPC gezinmeye devam edebilecek, hareket ederken arada bir size bakış atacak, hatta siz konuşurken kaale bile almayıp bir mağaza tezgahıyla ilgilenmek ya da evinin önünü süpürmek gibi başka bir işe dalacak. Diyaloga girmeseniz de kulak misafiri olacağınız konuşmalarda kasaba halkı kayıp bir eşyadan bahsedebilir ya da olağandışı bir durum hakkında yorumlar paylaşabilir. Tüm bunlar, duymanız halinde otomatik olarak günlüğünüze kaydediliyor ve takip etmeyi dilerseniz yan görevler halinde farklı tatlar sunabiliyorlar.

Bethesda, kişilikleri birbirinden ayırt edilebilir NPC'ler yaratmak ve Skyrim sokaklarında muhabbeti koyulaştırmak için *Oblivion* ve *Fallout 3*'e göre çok daha fazla sayıda ses aktörü kullanmış… Ses, vurgu ve aksanlardaki çeşitliliğin bir oyuna neler katabildiğini düşünün. Belli ki şehirler sadece uğrayıp görev toplayıp kaçtığımız yerler olmayacak. O sokaklarda dolaşmak, insanlara kulak kabartmak, günlük hayatın parçası olmak isteyeceğiz.

KENDİ İŞİNİ KENDİ GÖREN SENARYO

Bethesda, Radiant prensiplerini oyunun hikâye sistemine de uyarlamış. Bu, karakterinizin yalnızca halkla değil aynı zamanda dünyayla da anlık etkileşimler kurabilmesi demek. Açalım…

Görevler ve oyunun akışı, kim olduğunuza ve nerede olduğunuza göre şekilleniyor. Skyrim dünyası, senaryonun en kaba hatlarından en küçük detaylara kadar oyuncunun etkilerine uygun tepkiler geliştiriyor. Oyun adeta istihbarat teşkilatı gibi… Yaptığınız her şeyi takip ediyor. Hangi yeteneklerinizi geliştirdiniz, hangi silahlarınız var, nereleri ziyaret ettiniz, kimi öldürdünüz, dostlarınız ve düşmanlarınız kim, yükselen burcunuz ne, tuvalette dergi okuyor musunuz?... (öhöm, son ikisini ben uydurmuş olabilirim). Bu soruların cevapları sizin hikâyenizin omurgasını oluşturuyor. Örneğin size görev verecek bir dükkan sahibini "kazayla" öldürdüğünüzde yerini bir yakını devralıp sizi aynı göreve yollayabiliyor ve eğer suçlunun siz olduğunuzu biliyorsa görevden döndüğünüzde size buz gibi bir intikam sürprizi hazırlayabiliyor. Eğer zamanınızı büyü kitaplarıyla geçirmişseniz büyücünün biri yolunuzu kesip sizi düelloya davet edebiliyor (tahmin edersiniz ki iki >>



"Perihan, teleskopumu getir, horoskopuma bakıcam!"

4. The Elder Scrolls Adventures: Redguard (1998)



Diğer Elder Scrolls oyunlarının aksine, bu bölümde Cyrus isimli özel bir karakteri yönetip, kayıp kızkardeşimizi bulmak üzere Stros M'kai'ye doğru yola çıkıyorduk. Hem kızkardeşimizi kurtarıyor, hem de Hammerfell'i fethetmek isteyen Tiber Septim'i Stros M'kai'den geri püskürtüyorduk. Burada fena bozguna uğrayan imparatorluk orduları Hammerfell'den geri çekilmek zorunda kalıyor, birkaç yıl sonra Hammerfell gönüllü olarak imparatorluğa katılınca biz de Cyrus olarak "n'oluyo ya?" demekten kendimizi alamıyorduk.

5. The Elder Scrolls III: Morrowind (2002)



Bu oyuna bir mahkum olarak başlıyoruz. İmparator bizi Morrowind'e gönderiyor, göstermelik olarak bir imparatorluk ajanıyız ama asıl amacımız bir kehaneti araştırmak, ve belki de gerçekleştirmek. Bu kehanetler yolumuzu Red Mountain kraterindeki kalesinde hiç uslu durmayan ölümsüz Dagoth Ur'a çıkarıyor, muhteremin canına ot tıkamak durumunda kalıyoruz (ölümsüz değilmiş demek ki). Bu hikayede Vvardenfell'in yıkımını anlatan olaylar zinciri, aynı zamanda The Infernal City isimli romana da konu olmuştur.

Skyrim şimdiye kadar görmediğimiz derecede dağlık ve kayalık bir memleket. Yani tabanvay haricinde birçok ulaşım şeklimiz olacak. Uçmak gibi...



Böğrüne kılıcı yiyen bu arkadaş son nefesinde bize iyilik yapıyor: Oyunda Nirnroot'un olacağını eliyle bize gösteriyor!

>> metrelik baltayla dolaşsaydınız büyücü amcanın gözü düelloyu kesmeyecekti). Savaşçıysanız biri gelip sizden kendisine kılıç eğitimi vermenizi isteyebilir. Ya da rogue musunuz? Birilerinin sinsi sinsi yaklaşıp hırsızlık veya suikast görevleri teklif etmesine hazır olun. Hepsi bu değil. Yükte ağır, pahada hafif bir kalkanı taşımaktan usanıp yere attığınızda çamurun içinde öylece kalabiliyor ya da onu bulan bir çocuk arkanızdan koşturup sizin kazayla düşürüp düşürmediğinizi sorabiliyor, en güzeli de kalkanı aynı anda fark eden iki yarma "İlk ben gördüm", "Yaa hayır, onu ben atmıştım!" diye birbirine girebiliyor. Tüm bu anlattıklarımın ışığında, Archmage'i olduğum büyücü loncasının girişinde artık "Sen buralarda yenisin galiba" diye sorulmayacağını, sorulsa da hiç değilse soranı falakaya yatırmak gibi bir opsiyonum olacağını umut ediyorum (*Oblivion* oynayanlar beni anladı).

Archmage'i olduğum büyücü loncasının girişinde artık "Sen buralarda yenisin galiba" diye sorulmayacağını, sorulsa da hiç değilse soranı falakaya yatırmak gibi bir opsiyonum olacağını umut ediyorum

Şehirlerin dışındaki vahşi yaşamda bile yeni Radiant mekanikleri devrede… Bütün yaratıkların kendine has davranış kalıpları var. Sizi görür

Elder Scrolls tarihçesi

6. The Elder Scrolls III: Tribunal (2002)



Bu bölümde, Tribunal üyelerinden Almalexia ile acımasız kral Helseth arasındaki çekişmenin ortasında buluyorduk kendimizi. Çıldırmış olan Sotha Sil tehdidini susturmak için gönderildiğimiz yolculukta anlıyorduk ki asıl kafayı üşüten ve ağzına biber sürülmesi gereken Almalexia imiş.

7. The Elder Scrolls III: Bloodmoon (2003)



Daedra lordu Hircine'nin av ayinlerini konu alan Bloodmoon kehanetini öğreniyor, Skaal kabilesine katıldıktan kısa bir süre sonra Hircine'nin büyük avında kurban rolünü üstleniyorduk. Hikaye Elder Scrolls'un ana temasından ziyade oyuncuya odaklanıyordu ve attığımız adımlara göre kurtadam olma ihtimalimiz vardı.

8. The Elder Scrolls IV: Oblivion (2006)



Oyun, İmparator Uriel Septim VII'nin faili meçhul bir suikaste kurban gitmesiyle açılıyor, biz de Septim tahtının son varisi Martin'i bulmak için yollara düşüyorduk. Daha Battlespire'dan beri kılçıklık yapan Mehrunes Dagon'un kendince tasarladığı istila planlarına limon sıkıyor, Martin'e ejderha ateşlerini tekrar yakması

Ağaçlar şu anda Oblivion'dan çok çok daha güzel gözükmüyor. Ama Bethesda'nın Speedtree'den vazgeçmesi boşuna değil, çok daha iyileşecek bunlar çıkışa doğru


-Kollarımı böyle açaydım, gitme diyeydim...
-MUSTAAFFAAAAA!

Sevgili Dağ Devleri ile sıkça kapışacağız gibi... Elindeki odunu kafamıza yerken diyaloğa girebileceğimizi umalım.

görmez çölde bedevi yakalamış kutup ayısı gibi kayıtsız şartsız üzerinize çullanmıyor hepsi. Kimi sinsi, tuzak kuruyor. Kimi temkinli, saldırmadan önce sizi tartıyor. Kimininse umurunda bile değilsiniz, siz sataşmadıkça onlar da ilişmiyorlar. Kurtları ele alalım… Günde birkaç defa inlerini terk edip ormanda devriye geziyor ve sürüler halinde avlanıyorlar. Bu esnada size rastlarlarsa peşinizi bırakmıyorlar. Eğer bir av devirdilerse onun başında durup yemeği koruyorlar ve sizi takip etmiyorlar. *Red Dead Redemption*'dakine benzer rastgele karşılaşmalardan birinde bir kurt sürüsünün etrafını sardığı mamuta denk gelirseniz seçeneklerinizi dikkatle gözden geçirmeniz gerekiyor.

YOU ARE WHAT YOU PLAY

Rivayet o ki, Skyrim'de yetenek ve deneyimleriniz sizin kumaşınız. Oyun da depoladığı bilgiyi makas niyetine kullanarak usta bir terzi gibi size uygun kılık kıyafet biçiyor, size özel içerik tasarlıyor. Örneğin, bir şehir girişinde genç bir kadın salya sümük yanınıza yaklaşarak kızını haydutların kaçırdığını anlatıp onu kurtarmanız için yalvarabilir. Tam bu noktada oyun o ana kadar yakın bölgede nereleri

ÜNLÜLER NE DEDİ?







Cüneyt Arkın "Aynı anda 16 ok fırlatamadıktan sonra neyleyim gelişmiş yay mekaniğini?"
Muammer Kaddafi "11 Kasım'a kadar direnirsem tamamdır, sonra nasıl olsa gençler evden çıkamayacak."
Kadir Topbaş "Bu oyun İstanbul'un trafik sorununu çözer!"
Pai Mei Yorumunu sorduğumuzda 3 güç kelimesiyle cevap verdi: "Sit Tear Get"!
Bülent Arınç "Hayat alkol, seks ve Skyrim'den ibaret değildir."
Rıdvan Dilmen "Gol olur!"
Ahmet Mete Işıkara "Bu oyun Marmara ve Kaliforniya fay hatlarını aynı anda etkileyecek ilk deprem olabilir!"
Chuck Norris "Bu oyunun sosyal yaşamı tahrip gücü benden bile daha fazla!"
Popstar Ajdar "Oyuna Ajdar Çığlığı isimli bir soundtrack yapma çalışmalarım sürüyor."
Nuhcelal Kıçıkara "Bana niye soruyonuz kardeşim, ünlü değilim ki ben!"

keşfetmiş olduğunuza bakıyor, görevi hiç ziyaret etmediğiniz bir zindana atıyor ve içine sizin güç ve zaaflarınıza uygun düşmanlar serpiştiriyor.

Bu durum, oyunda level-scaling (seviyeye göre dengeleme) olduğuna işaret ettiğinden, acaba dozajı tutar mı, tutmazsa kullanıcı modları işi çözer mi diye düşünür buldum kendimi… Derken şöyle bir sonuca vardım: Skyrim'de "level-scaling" değil, tam anlamıyla bir "character-scaling" (karaktere göre dengeleme) söz konusu! Bu kadar geniş ve özgür bir dünyanın size yeterince meydan okuyabilmesi için bu tarz bir ölçeklemenin şart olduğuna inanıyorum.

Bir suikast görevini ele alalım… Hedefinizin kim olacağı, suikasti nerede ve hangi şartlar altında gerçekleştireceğiniz gibi detaylar, o ana kadar kimlerle karşılaştığınıza ve nerelerde bulunduğunuza göre şekilleniyor. Bu verilere göre, bir şablon üzerinde tüm roller koşullandırılıyor. Görevlerin yalnızca yapıları değil, ödülleri bile rastgele belirleniyor. Karşımızda oyun stiline göre evrilen, her oyuncu için farklı deneyim vaat eden bir Skyrim duruyor.

Suikast demişken, meraklıları için müjdeli bir haber de verelim. Dark Brotherhood, Skyrim'de de var. Yine Lucien Lachance gibi karakterler sunacaksa bize, tadından yenmeyecektir.

Biraz da oynanış mekaniklerinden bahsedelim… Öncelikle Creation Engine isimli, tamamen yeni bir oyun motoru geliyor. En son *Fallout 3*'te rastladığımız Gamebryo motoruna elveda derken yüzüne bile bakmıyoruz, az çektirmedi bize mendebur!

Skyrim de tıpkı *Oblivion* gibi, isterseniz klasik RYO, isterseniz aksiyon, isterseniz stealth, ve hatta biraz da adventure gibi oynanabiliyor. Oynanıştaki çeşitlilik, altyapıdaki zenginlikle örtüşüyor. Bu zenginliğe en güzel örnek, oyunun kendine özgü bir dili olması… Tolkien'ın Orta Dünya'sındaki dilbilimsel altyapıya kıyasla pek bücür kalsa da oyunun kendine has bir lisanı olması çok hoş. Bence bu tür ince düşünülmüş, emek verilmiş ayrıntılar oyuna çok daha sağlam bir bütünlük katıyor olacak.

RESİMLİ DRACONIC SÖZLÜĞÜ

Bethesda'nın Skyrim için yarattığı Draconic lisanı, 34 harflik alfabesi, grameri ve sözdizim kılavuzu, yapım ve çekim ekleri, geniş kelime hazinesi ile göz dolduruyor. Rünler, ejderhaların üç tırnaklı >>

için yardım ediyorduk. Oyun biterken sona eren Septim Hanedanlığı ile birlikte Tamriel'in 3. çağı da son bulmuş oluyordu.

9. The Elder Scrolls IV: Shivering Isles (2007)



Niben Körfezi'ndeki bir adada peydahlanan gizemli bir geçit kapısı bizi serinin belki de en iyi tasarlanmış senaryosuna çıkarıyordu. Bu kısa özete sığmayacak kadar ince detaylara sahip hikayenin sonu Jyggalag'ı (Finli galiba bu) delilik lanetinden kurtarmamızla son buluyordu. Özellikle Oblivion'ı oynamış olanlara şiddetle tavsiye ederim.

10. The Elder Scrolls V: Skyrim (2011)

Meğer 17 senedir Tamriel'e uğramış tüm bela ve musibetlerde



parmağı bulunan terbiyesiz kişi, Yezitlerin Efendisi Umut Yanık'tan başkası değilmiş. Ona karşı koymak için gaza gelip topladığımız orduyla kaba kuvvete başvuruyoruz, ve kaçınılmaz olarak uğradığımız hezimetle dosta düşmana rezil oluyoruz. 2 Çokomel işi çözerdi halbuki.

>> pençeleriyle yazıldıklarından, tüm harflerin 1'den 3'e çizik kombinasyonlarından (ve tırnağın ucuyla bırakılan tek noktalardan) oluşuyor. Bugünün "plastik" oyunlarının çoğunda eksik olan atmosferi yaratmak için, Bethesda'nın bu rünik alfabeye aylar süren ince emeği sarf etmesini takdir ediyoruz.

Konuya değinmişken, Büyük Draconic Sözlük havasında örnek bir çeviri sunmak istiyorum. Elder Scrolls'da dönüşü haber verilen Alduin'e işaret eden rünler buluyoruz bir duvarda. Dil rehberini kullanarak metni Latince harflere uyarladığımızda "Kruziid Vokun Staadnau" dizesine rastlıyoruz, İngilizceye tercümesi *Ancient Shadow Unbound*. Büyüsü bozulmasın, varınız siz çeviriniz güzel Türkçemize…

Bu şekilde, size Draconic dilinde seslenen her yaratık, aslında tercüme edilebilecek anlamlı sözler sarf ediyor. Telaffuzuyla İskandinav dillerini çağrıştıran bu lisan, sağlam temellendirilmiş yapısı ve "güç sözcükleri" ile birlikte *"dragon shout"* (ejder çığlığı) sisteminin omurgasını oluşturuyor.

Ejder çığlığı başlı başına yeni bir sistematik… Bir ejderdoğan olarak, ejderhaların mistik dilini öğrenme ve bu gücü savaşa uygulama gibi nadir bir yeteneğe sahipsiniz. Katlettiğiniz ejderhaların ruhlarını içinize çekerek kazandığınız bu yeteneğe ejder çığlığı deniyor. Her yeni ruh, yeni bir çığlık için size yeni bir slot açtığı gibi, aynı zamanda repertuarınızda olanları da daha etkili hale getiriyor.

Oyunda kullanabileceğiniz, her biri üç güç kelimesinden oluşan, 20'nin üzerinde ejderha çığlığı var. Şimdilik 60 kadar da güç kelimesi mevcut, ayrıca her güç kelimesinin tesir seviyesini de üç kademe halinde yükseltebiliyorsunuz. Bu güç kelimelerinden üçünün oluşturduğu ejder çığlığına yazımızın giriş bölümünde bir örnek vermiştik. Fus (force), Ro (balance), Dah (push) şeklindeki güç kelimeleri bir araya geldiğinde düşmanı geri iten bir enerji akımı oluşturmuş, kahramanımız da çığla birlikte dağın dibini boylamıştı.

Bu güç kelimelerini bulup bir araya getirebilmek için dünyayı arşınlamanız gerekiyor. Yıkılmaya yüz tutmuş taş duvarların yüzeylerine çentilmiş Tamriel efsanelerinde rastlayacaksınız onlara. Metnin içinde yalnızca ejderdoğanın görebildiği o rünleri yakalayıp güç sözcüklerini hafızanıza kazıyacaksınız.

Ejder çığlıkları, kabiliyetlerimizi birçok yönde geliştirebilecek. Biri Fus-Ro-Dah gibi düşmanlarımızı sendeletip etrafımızdan uzaklaştırırken, Ajda Pekkan'ın pek sevebileceği bir diğeri çevremizdeki zamanı yavaşlatacak. Bende özellikle tansiyon yaratan bir tanesi var ki bu aynı zamanda kudretli bir ejderhanın da ismi… Bunu haykırdığınızda o ejderha yardımınıza koşacak. Şimdilik oyunda bineklerden bahsedilmiyor, bu yüzden ejderhanın altımızda değil yanımızda savaşmasını bekliyoruz. Haykırmak da bir yere kadar tabii; sessizce hareket etmeniz gereken yerlerde sizi düşmanlarınızın ensesine ışınlayan özel güç kelimeleri, yalnızca fısıltı şeklinde sarf edildiklerinde işe yarıyor.

Oyunu 1. şahıs kamerasından (istersek HUD'sız olarak) oynayabileceğimiz gibi geliştirilmiş bir 3. kişi perspektifinden de atılabiliyoruz maceraya. Buradaki "geliştirilmiş" kelimesi çok ama çok büyük önem taşıyor, *Oblivion*'daki içler acısı animasyonlar yüzünden oyunun neredeyse bütününü 1. şahıstan oynamak zorunda kalan biri olarak söylüyorum bunu, evet.

Ufak da bir not... Fazla hafıza yediğinden Kinect'i desteklemiyor oyun. Oh olsun! RYO dediğin PC'de oynanır zaten.

SKYRIM'İ BEKLEMEK NEYE BENZİYOR?

- Üst kat komşunuzun senelerdir koşmaktan yorulmayan üç oğlunu Veliefendi Hipodromu'na yazdırmasını beklemeye…
- Yeni flört etmeye başladığınız sevgiliye gece yarısı atılan bir mesajın cevabını beklemeye…
- Cuma saat 17:00'de, akşamki konsere gitmek için mesainin bitmesini beklemeye…
- İftara yakın zamanda pide kuyruğunda beklemeye (ve kokudan çılgına dönmeye!)…
- Bir kupa finalinin son 5 dakikasına 1 farkla önde giren takımınız atak üstüne atak yerken hakemin bitiş düdüğünü beklemeye…
- Askerliğin son 1 haftasında şafak saymaya…
- Galibiyeti garantilediğiniz sıra tabanlı bir oyunda kendi sırasını son salisesine kadar tüketmeden rahat etmeyen rakibinizin hamlesini beklemeye…
- Ayın 7'si olmasına rağmen Oyungezer'in hâlâ raflara düşmeyen yeni sayısını beklemeye (hadi tamam, Skyrim bile bu son madde kadar sabırsızlıkla beklenemez!)…

İNCE HESAPLAR

Söz konusu karakteriniz olduğunda, Skyrim'den hayal gücünüzü oldukça şımartan bir RYO deneyimi bekleyebilirsiniz. Kelimenin tam anlamıyla özgürsünüz. Oyunun başında kendinize sınıf bile seçmiyorsunuz. Skyrim dünyasındaki karakterinize, geleneksel sınıfların kısıtlayıcı etkileri değil, bizzat sizin oyunu oynayış tarzınız biçim veriyor.

Bununla birlikte her aksiyonunuzu deneyimle ödüllendiren gayet zarif bir seviye sistemi var oyunda. Örneğin oyunun başından beri gürz sallayıp durduysanız, hikâyenin sonuna doğru IV. Murat'tan hiçbir eksiğiniz kalmayacaktır. Ya da oyun boyunca Sermet Erkin RP'si yapıp kendinizi illüzyona verirseniz büyü okulunun sayılı üstatları arasına girebilir, şapkadan tavşan yerine tavşandan şapka çıkarır hale gelebilirsiniz. Ama yapmayın, yazık tavşana.

Kısacası güç ve zaaflarınız, oyunda attığınız adımlara göre kendiliğinden şekillenecek. Böylesi daha doğru değil mi zaten? Bir düşünün, sınıfınız savaşçı ve seviye atladınız, klasik bir RYO'da INT hanesini boşverip gözünüz kapalı STR puanına yüklenmez misiniz? Oysa savaşçının, güçlü olduğu kadar zeki de olması gerekmez mi? Hayal edin… Zindanın 7 kat dibinden yağmaladığınız altınlarla kasabaya dönüyorsunuz ve hancının 6 yaşındaki oğlu isim şehir oyununda bütün hazinenizi ütüyor! Oldu mu şimdi? Eh, olsa da sesinizi çıkaramazdınız, ta ki Skyrim gelene kadar.

Karakter yeteneklerinizin sayısı *Morrowind*'de 27, *Oblivion*'da 21 iken Skyrim'de daha da düşerek 18'e gerilemiş. Ama bu kötüye işaret değil, tam tersine oyunun yıllar geçtikçe daha da rafine hale



Karakter tasarımlarına söyleyecek sözümüz yok, fakat dekolte için Prof. Orhan Çeker'in iki çift lafı olacaktır.



geldiğinin bir göstergesi. Karakterinizin genel seviyesi, yeteneklerinizin seviyelerinin bir karması, bir toplamı aslında. Oyunda kullandıkça seviyesi yükselen her yeteneğiniz, aynı zamanda genel karakter seviyenizi de artırıyor. Burada şöyle bir püf noktası var: Herhangi bir yeteneğinizi 5. seviyeden 6'ya yükseltmek genel karakter seviyenize çok az bir katkı yaparken, aynı yeteneğinizi 35'ten 36'ya yükseltmek karakterinizin genel seviyesinde büyük bir sıçramaya yol açıyor. Bu da şu demek oluyor; karakterinizin genel seviyesinin çabuk yükselmesini istiyorsanız, 20 adet 5. seviye yetenek yerine 3 adet 35. seviye yetenek edinmeniz daha mantıklı. Bethesda sanırım bu şekilde oyuncuları uzmanlaşma alanları seçmeye teşvik edip oyun deneyimlerini farklılaştırmayı amaçlıyor.

Genel karakter seviyenizin hızlı yükselmesini isteyeceğinizden eminim, çünkü her bir seviye artışı aynı zamanda sağlık seviyenizde de otomatik bir artış anlamına geliyor. Buna ek olarak, her seviye atlayışınızda karakterinizin oyundaki üç ana kaynağından birini seçip güçlendirebiliyorsunuz: Daha da fazla sağlık mı? Büyü gücü (Magicka) mü? Yoksa dayanıklılık (Stamina) mı?

Bethesda bununla da yetinmiyor, her yeni seviyede karakterinize *Fallout 3*'te olduğu gibi düzinelerce alternatif arasından seçeceğiniz bir perk katıyor. Örneğin gizliliği tercih eden bir oyuncuysanız, ayak seslerinizin gürültüsünü azaltan ya da gizli bir saldırı yaptığınızda bıçağınızın vereceği hasarı katlayan bir perk seçebilirsiniz. Kılıçlar için kritik vuruş yapma, balta için kanamalı hasar verme, gürz için düşman zırhını yarma, kalkan için elemental büyülerden korunma gibi birçok yararlı perk, silah uzmanlık alanlarınıza göre hizmetinize sunulmuş. Bunlar gösteriyor ki doğru silah ve doğru perk seçiminde ayrı bir özen, hatta bir *World of Warcraft* hassasiyeti göstermemiz gerekecek.

Perk seçimlerinizle birlikte diğer oyuncuların karakterlerinden bir kat daha ayrışmış olacaksınız ve tüm bunların sonucunda gerçekten size ait, özgün bir karakter ortaya çıkacak. Oyunun yeni ve daha önce hiç denenmemiş karakter prototiplerine verdiği bu ciddi destek, mekanik değil organik bir oyun tarzının da önünü açacak ve bütün bunlar oyun deneyiminizi "inanılır" kılacak. Kulağa hoş geliyor, değil mi?

Oblivion'daki 25 seviyeye kıyasla Skyrim'deki karakterlerin seviye atlamaları iki kat geniş bir alana yayılmış. Oyundaki 50 seviye soft-capped; 50'den sonra da deneyim kazanmaya ve güçlenmeye devam ediyorsunuz ama seviye atlamanız bir hayli yavaşlıyor. Oyuna ana hikâyenin sona ermesinin ardından da devam edebildiğimiz düşünüldüğünde 55-60. seviye karakterlerin çoğunlukta olmasını bekleyebiliriz.

"MANANIZ YOKSA ANNEMLER SİZE DALACAK"

Skyrim'deki aksiyon, *Oblivion*'daki temel prensiplere sadık kalmasına karşın, savaş stratejileri elden geçirilmiş, tüm mekanikleri yeniden kalibre edilmiş, tüm tersanelerine girilmiş durumda. Silah ve yetenek kullanımına yeniden şekil veren Bethesda, savaşırken rakiplerin birbirlerini etkileme yollarını derinleştiren bir sistemle çıkacak karşımıza. Nasıl mı?

Öncelikle, artık savaşa iki el (dual-wielding) ve iki seçenek yaklaşımı hakim. Bir elimizde büyü, diğerinde silahla bundan 10 sene önce de gezebiliyorduk tabii (örnekse, *Undying*) ama Skyrim'de çok yeni olan bir şeyler var. Kullanabileceğiniz her silah ve repertuarınızdaki her büyü istediğiniz elinize atanabiliyor, bu da size saldırı ve savunma için neredeyse sınırsız seçenek sağlıyor. Örneğin idolünüz >>



>> **Drizzt Do'Urden ise eğer, iki elinize Icingdeath ve Twinkle niyetine iki büyülü scimitar alıp cenke koşabilirsiniz. Yok, bir elimdeki kalkanla ok yağmurundan korunurken, diğer elimle de ateş topu sallayayım diyorsanız o da mümkün. İki elinizdeki iki büyüyü aynı anda kullanıp güçlerini birleştirmek gibi bir hayaliniz varsa artık onu da gerçeğe çevirebileceksiniz. Buradaki tek eksiklik, iki farklı sınıftan büyüyü birleştiremiyor oluşumuz. Yani iki büyünün gücünü ancak her ikisi de aynı büyü okuluna aitse birleştirebileceğiz.**

Etkin kullanabilecek deneyiminiz olduğu müddetçe farklı zamanlarda farklı kombinasyonlara başvurmanıza izin verecek Skyrim'in savaş sistemi. Kapışmanın ortasında silah, büyü ve taktik değiştirmek, farklı eşya ve yetenek setleri arasında geçiş yapmak sadece tek tuşa bakacak. Benden duymuş olmayın ama Bethesda bu alanda sizin kendi favorilerinize göre özelleştirebileceğiniz çok kullanışlı bir hızlı menü tasarlamış.

Oyundaki ana menü de değişimden nasibini alıyor elbette. *Oblivion*'daki hantal arayüzün yerinde yeller esiyor. Daha basit, kullanışlı ve en önemlisi oyun deneyimine entegre olan bir arayüz bekleyin ama ne demek istediğimi, menü tuşuna bastığınızda karşınıza gelen pusula tarzı sunum daha iyi anlatacak.

Pusulanın dört ucunda Yetenekler, Envanter, Harita ve Sihir başlıklarını göreceksiniz. Pusulanın yukarı ucundaki Yetenekler'i seçtiğinizde gözleriniz de yukarıya, pırıl pırıl takımyıldızlarıyla süslü Skyrim göklerine çevrilecek.

GÖKYÜZÜ BİLE SİZE ÖZEL

Gökyüzünün bölünmüş katmanlarında gördüğünüz üç nebula (ne bu la?), yakın dövüş, gizlilik ve büyü olmak üzere üç ana yetenek grubunu temsil ediyor. Her üç nebulanın içindeki altışar takımyıldızı ise bu ana gruplara ait yetenekleri simgeliyor (3 x 6 = 18 yetenek). Seviye atladıkça kazandığınız her yeni perk, yeni bir yıldız olarak Skyrim takımyıldızlarında yerini alacak ve parlamaya başlayacak. Böylece oyunu bir süre oynadıktan sonra başınızı kaldırdığınızda göreceğiniz manzara "kendi gökyüzünüz" olacak.

Sizi oyun deneyiminizden koparan bir menü yerine, oyuna montajlanmış astrolojik bir yaklaşımdan söz edebiliriz. Ne olduğunuz ve ne olacağınız yıldızlarda yazılı. Siz yine de *"Şekerim ben toprak burcuyum, ejderhaya hiç gelemem, hümanoid'le işim olmaz"* gibi kaprislerinize yıldızları alet etmeyin.

Gelelim pusulamızın sağ yönünde yer alan Envanter'e… Akıllıca tasarlanmış bölmelerde güzelce derlenmiş silah ve zırhlarımıza bir göz atalım, dilersek daha sonra hızlı seçebilmek için favorilerimizi işaretleyelim. Aynı alanda göreceğimiz 3 boyutlu kitaplarımızdan istediğimizi seçip okuyabilir, büyülü eşyalar veya iksirler oluşturmak üzere kullanabileceğimiz bitki, simya malzemesi gibi eşyaları kendi özel raflarında gözden geçirebiliriz.

ALDUIN'İN DUVARI

Skyrim topraklarının derinliklerinde gizli Sky Haven Tapınağı, sayıları iyice azalan Blades için son sığınaktır. Alduin'in Duvarı, işte bu tapınakta yükselen kadim bir yapıdır. İsmini, üzerinde betimlenen ejderhadan alır. Alduin, varoluş döngüsüne hükmeden ve evreni düzenli aralıklarla yakıp yok eden gözü dönmüş ejderhanın adıdır. Onun dönüşüyle ilgili kehanet ve bu dönüşün Tamriel tarihindeki alametleri Alduin'in duvarında anlatılır. Duvara kazınmış olan bu uğursuz kehanet ve onun tüm alametlerini http://bit.ly/dFZukd adresinden detaylı olarak inceleyebilirsiniz.

Biz burada, oyunun resmi trailer'ında yer alan kehanet dizelerinin şifrelerini çözeceğiz.

Draconic Lisanında:

Dovahkiin Dovahkiin
Naal ok zin los vahriin
Wah dein vokul mahfaeraak ahst vaal
Ahrk fin norok paal graan
Fod nust hon zindro zaan
Dovahkiin fah hin kogaan mu draal

Ahrk fin kel lost podrah
Do ved viing ko fin krah
Tol fod zeymah win
kein meyz fundein
Alduin feyn do jun
Kruziid vokun staadnau
Voth aan bahlok wah diivon fin lein

İngilizcede:

Dragonborn, Dragonborn,
By his honor is sworn
To keep evil forever at bay.
And the fiercest foes rout
When they hear triumph's shout.
Dragonborn, for your blessing we pray.

And the scrolls have foretold
Of black wings in the cold
That when brothers wage war, come unfurled.
Alduin, the bane of kings,
Ancient evil unbound,
With a hunger to swallow the world.

Türkçede:

Ejderdoğan, Ejderdoğan,
Onur üstüne edilen yemin,
Kötülüğü sonsuza dek uzak tutmak için.
Ve bozguna uğrar en sert düşman,
Çığlığını duyduğunda zaferin.
Ejderdoğan, dua ederiz kutsanman için.

Ve parşömenler haber verdi;
Kara kanatlar açılacak soğukta,
Kardeşler birbiriyle savaştıkça.
Alduin, kralların felaketi;
Kadim kötülük serbest sonunda,
Dünyayı yutacak bir açlıkla.

Resmi trailer'da Draconic dilde bestelenmiş bu dizelerin İngilizce tercümeli halini http://bit.ly/eiLlxc adresinden dinleyebilirsiniz.



KISACA
Tür: Aksiyon RYO
Yayıncı: Bethesda Softworks
Çıkış Tarihi: 11 Kasım 2011
Platform: PC, PS3, Xbox 360
Site: www.elderscrolls.com

Envanterdeki her cisim kendine has detaylı ve zoomlanabilir görüntüsüyle birlikte gelecek. Hayır, bu "öylesine" bir bilgi değil, zira binlerce eşyanın eksiksiz render edildiği anlamına geliyor, hatta bazılarını 3 boyutlu görüntüleri üzerinden evirip çevirerek oyundaki bazı bulmacaları çözmek için kullanacağız.

Pusulada sola dönersek Büyü kısmına erişebiliriz. Çeşitli ana gruplar altında toplanmış magicka katili 85 büyü bu bölümde nezaret altında. Örneğin ateş grubunun hücresinde doğrudan düşman kızartmaya yönelik büyüler de yatıyor, üzerinden bir yaratık geçtiğinde aktive olan rün şeklindeki ateş tuzakları da… Envanter ekranındaki silah seçimimize benzer şekilde burada da istediğimiz büyüyü dilediğimiz elimize atayabilir ya da hızlı kullanım için işaretleyip kısayol oluşturabiliriz.

Son olarak pusulanın güney yönündeki Harita'ya bakalım. Karakterimiz bakışlarını aşağı, yere doğru çevirirken kamera görüntüsü de hızla yükselecek ve bir anda kendimizi Skyrim semalarından dünyadaki resmimize bakar bulacağız. Aşağıda yeryüzünde gördüğümüz ormanların, şehirlerin, karlı dorukların arasında harita üzerinde gezintiye çıkabilir, önceden ziyaret ettiğimiz her yere Travel tuşuyla hızlıca gidebiliriz.

EL EMEĞİ GÖZ NURU

Eminim yazının bu noktasına kadar gelen herkes Skyrim videolarını da izlemiştir. O yüzden ben açıklamak yerine doğrudan size sorayım; "O deta seviyesi nedir öyle abi?" Gerçekten de yeni render motoru muhteşem işler başarıyor; ağaç dallarının rüzgarda birbirinden bağımsız hareketleri, nehirdeki akıntıların, yansımaların, sıçrayan balıkların güzelliği, her nesne için mükemmel gölgelendirme ve dinamik ışıklandırma gibi öğeler birleşince ortaya son derece canlı bir doğa çıkıyor. Korkarım bu durum içimizdeki vahşi hayvanı da daha yakından tanımamızı sağlayacak, etrafta nefes alan tek bir varlık olmasa bile Sykrim'in toprağından fışkıran enerjiyi ve yaşamı iliklerimize kadar hissediyor olacağız.

Oblivion'da motorun ürettiği manzaralar vardı, Skyrim'de ise her şey el çizimi. Oyun çıktığı vakit aksini ispatlamaya çalışan çıkar mı bilemeyiz ama şimdilik Bethesda'nın söylediklerine güvenerek, iki ayrı zindanın asla birbirine benzemeyeceğini, şehirlerde birbirinin aynısı iki eve rastlamayacağımızı söyleyebiliriz… Sık ormanlar, dağ geçitleri, minik pınarlar, kükreyen şelaleler, buzul kıyıları… Hepsi Bethesda grafikerlerinin yetenekli ellerinden çıkma.

Kar için bir çeşit dinamik yağış motoru geliştirilmiş. Bu motorun eli, içinde bulunduğunuz coğrafyanın en kuytu köşesine kadar uzanıyor, her cismin oluştuğu maddeye, yüzeyine, boyutuna göre üzerinde ne kadar kar birikir, nasıl görünür, üşenmeyip bunları hesaplıyor. Yani hazır, sabit kar dokuları yerine tabakaların kullanımı söz konusu.

Skyrim ülkesi, Elder Scrolls'a göre insanlığın beşiği ve Tamriel halkının ilk yerleşim yeri olduğundan 1,000 yıllık görkemli şehirler ziyaret edeceğiz. Bu da *Conan*vari bir ortam bekleyebiliriz demek. Şehirler dışında kar ve buzullarla kaplı kuzey kıyısı, batı uçta Reach isimli sarp ve kayalık bölge, ortada geniş bir tundra… Yüzde yüz doğal yünden mamutlar, testere dişli kedicikler, apartman boynuzlu geyikler… Buz trolleri, devler, dondurucu rüzgarda yılan misali süzülen hayaletler… Hepsi en ince ayrıntısına kadar resmedilmiş. Yerin üstü kadar altı da zengin; tüpü ve mangalı kapıp donmuş mağaralardan unutulmuş mezarlara kadar birçok iç açıcı mekanda huzurla piknik yapabileceksiniz.

Gelelim o meşhur, yürek yakan konuya... Karakterler neye benzeyecek, yüz animasyonları nasıl olacak? Şu kadarından eminiz ki *Oblivion*'ın ardından geçen dört yıl, Skyrim'in karakterlerine yaramış. Oyunda yüz ifadeleri ırktan ırka değişiklik gösterecek ve artık karakterin duygularını çok daha başarılı yansıtıyor olacak. *Oblivion*'daki berbat yüz animasyonlarından sonra Skyrim'de bir süre ekrana şaşkın şaşkın bakacağınıza bahse girerim.

Oyuna henüz bir çoklu oyuncu desteği açıklanmaması, içeriğinin zenginliği ve dünyasının genişliği düşünüldüğünde fazla göze batmıyor. Yine de bu kadar birbirinden ayrışan karakterlerin ve farklı oyun tarzlarının bulunduğu bir oyunda hiç değilse bir online arena olsa tadı neye benzer diye arsızca düşünmekten kendini alamıyor insan.

LEYLA'DAN GEÇME FASLI

Bethesda ezelden beridir kilden testi şekillendirir gibi dünya biçimlendiriyor. Çizgisel olmayan, koca ölçekli açık dünyalar yaratmak adına mücadele ediyor. Yan paslarla göz boyamak yerine dikine oynamayı seviyor. Bu kadar fazla değişkenin olduğu bir sahada bazen fazla risk alıyor, zaman zaman topu ayağında tutmanın bedelini ağır ödüyor. Ama bir yandan da arayışları ve temel taktikleri olgunlaştıkça gıpta ile bakılan bir takım haline geliyor. Skyrim de bu takımın kaptanı olmaya aday bir yapım.

Skyrim için Bethesda'nın vaad ettikleri bir yana, uygulandığına birinci elden şahit olduklarım bile RYO'larda çığır açabilecek nitelikte. Skyrim, video oyun tarihinin en girift dünyası, en sağlam yapılandırılmış oyunu olma potansiyeli taşıyor. Varsın açıkları olsun, bug'ları can sıksın. Yapmaya çalıştıkları için, en azından gidiş yolundan puan veririm Bethesda'ya.

Seriyi bugüne kadar takip etmiş ve Skyrim'i dört gözle bekleyen biri olarak benim yapabileceğim fazla bir şey yok. Ama eğer siz Elder Scrolls'a yabancıysanız, hiç değilse son macera *Oblivion*'ı kurup bitirmek için koskoca bir sekiz aya sahipsiniz. *Dragon Age II* de geldi çattı, onu bitirdiğinize Kasım'a kadar eliniz boş kalmamış olur.

Fakaaat, Kasım geldiğinde… Ana hikâyenin bile yaklaşık 20 saat sürdüğü, 100'den fazla yan görevi ve bitmez tükenmez içeriği göz önüne alınırsa, oyunun had safhadaki yeniden oynanabilirliği de değerlendirilirse, güle güle sosyal hayat, seni tanımak güzeldi diyebiliriz. 11.11.11'den önce sevgiliniz varsa vedalaşmanız, oyunun çıkışı okul zamanına denk geldiğinden zayıf karnelere hazırlık yapmanız icap edebilir.
Ah, unutmadan, ocakta sizler için ara başlıklardan pişirdiğim leziz bir akrostiş çorbası duruyor, afiyet olsun!



OYUNGEZER ARŞİVİNİZİ TAMAMLAMAK İÇİN SON DURAK!



2007-2008 PAKETİ

TOPLAM 13 SAYI *
SADECE 50 TL

* Temmuz 2008 sayısı tükendiğinden pakete dahil değildir. Kargolar şirkettendir.

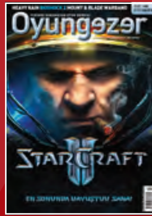
2009 PAKETİ

TOPLAM 12 SAYI
SADECE 50 TL




OCAK 2010


ŞUBAT 2010


MART 2010


NİSAN 2010


MAYIS 2010


HAZİRAN 2010



TEMMUZ 2010


AĞUSTOS 2010


EYLÜL 2010


EKİM 2010


KASIM 2010


ARALIK 2010


OCAK 2011


ŞUBAT 2011

> **KAPAK:** Killzone3
> **İLK BAKIŞ:** Tomb Raider, Uncharted 3, Infamous 2, Shift 2 Unleashed
> **İNCELEME:** Deadspace 2 Two Worlds 2, Killzone 3, Little Big Planet 2, Marvel vs Capcom 3, DC Universe Online, Mass Effect 2, iloMilo, Kinect Sports, The Fight
> **DOSYA KONULARI:** PSP2, Dünyayı Kurtaran Oyun, Made in Japan, Oyunlara Gençlik Aşısı

ESKİ SAYI İSTEK FORMU

ADINIZ / SOYADINIZ:

ADRESİNİZ:

ADRESİNİZ:

TELEFONUNUZ:

E-POSTANIZ:

İSTEDİĞİNİZ SAYILAR:

NOT: BU FORMU GÖNDERMENİZ GEREKMİYOR, YUKARIDAKİ BİLGİLERİ ESKISAYI@OYUNGEZER.COM.TR ADRESİNE GÖNDERİP, HANGİ SAYILARI İSTEDİĞİNİZİ BELİRTMENİZ YETERLİ OLACAKTIR.

ÖDEME BİLGİLERİ: Garanti Bankası Bağlarbaşı Şubesi, 422 – 6297829 numaralı hesaba SETİ YAPIM VE YAYINCILIK adına, istediğiniz her sayı için 5 TL yatırın. Hangi sayıları istediğinizi, ad, soyad, adres ve telefonunuzla birlikte eskisayi@oyungezer.com.tr adresine e-postayla bildirin. Ödemenizin onaylanmasından 2 iş günü sonra, dergileriniz ödemeli olarak kargoya verilecektir. Unutmayın, 4 sayı ve üzeri siparişlerinizde kargo ücretini biz ödüyoruz.

* Dilerseniz bu formu doldurup (0216) 4659852 numaralı faksa veya aşağıdaki adrese de gönderebilirsiniz, ama göndermeyin. Kesmeyin güzelim derginizi, yazık :(

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK HİZMETLERİ SAN. VE TİC. LTD. ŞTİ.
Göksu Evleri Manolya Sok B133A (No: 22) Anadolu Hisarı / İstanbul
Tel: (0216) 4659850 **Faks:** (0216) 4659852 **E-posta:** eskisayi@oyungezer.com.tr

TDU2 TEST DRIVE UNLIMITED

NE BİTMEZ TESTMİŞ BE KARDEŞİM... -GÖKTUĞ YÜKSEL

ULAN SENELERDİR TEST EDE EDE BİR HAL OLDUK, yeter artık bir kere de verin bizim olsun arabalar ya... Ne bitmez testmiş kardeşim çocukluğumdan beri test ediyorum, çoğu zaman da test ettiğimle kalıyorum, arkası gelmiyor. Zira nedendir bilinmez, taa Commodore 64 zamanlarımdan beri oynadığım, ancak her zaman ikinci sınıf olarak algıladığım bir oyundur Test Drive serisi. Ancak çok iyi hatırlıyorum, seneler önce Test Drive 2'de adamlar "cam kırılması" olayını oyuna koymuşlardı ve hem benim hem de bir oyunun yüklenmesi için benim gibi 15 dakika boyunca C64 ve TV önünde bekleyen pıtırcık yüreklerin yüzünde "ehiii-ehii-ehii" gülümsemesi yaratmışlardı. Ne yazık ki seri sonra saçmalamaya başladı. Özellikle "Test Drive Off Road" ile başarıya ve yüksek satışlara giden yoldan tamamen çıktı TD serisi (ve de kelime oyunu yapmış olan ben). Neyse ki 2006'da "Test Drive Unlimited" bence çok iyi bir dönüş oldu. İşte aradan beş sene geçtikten sonra beklenen ikinci oyun piyasaya çıktı ve ailenizin arabadan anlayan (ya da anladığını sanan) yazarı olarak ben de incelemeye başladım.

Oyun başlar başlamaz kendimizi süper bir evde, yüreklerin pır pır attığı bir havuz partisinde buluyoruz. Ama kelimenin tam anlamıyla "kendimizi buluyoruz" burada, zira sevgi kokan bu partide eğlenenlerden birini seçip "aha bu benim işte arkadaş" diyoruz. Sonrasında karakterimizin yanına sarışın bir hatun geliyor ve "sana yaş günün için bu Ferrari'yi aldım" diyor... Ulan o sırada bir an kendime "vay be ne karakter seçmişim, karakterin annesi heralde beni Kadir Gecesi doğurmuş" dedim, sonrasında bu elemanlarda Kadir Gecesi diye bir şey olmadığını hatırlayıp "annem beni Christmas akşamı doğurmuş" dedim. Her şey bir rüya gibiydi, nitekim hakikaten de öyleymiş,

BEN OLSAM

Tamam bravo, çılgınlar gibi mesai harcayıp ada tasarlamışsınız, adanın bakkalını bile yapmışsınız ama bu hâlâ bir yarış oyunu... Olmalıydı. Olamamış. Ben olsam, çevrenin detaylarıyla bu kadar uğraşacağıma az biraz sürüş zevkine odaklanırdım, ne kendimi yıpratırdım ne de oynayan insanları.



meğerse eleman Ferrari'nin içinde uykuya dalmış... Yanımıza Ferrari'nin sahibi şımarık hatun geliyor ve bizi uyandırıyor. Bir anda "Tamirci Çırağı" hikâyesini oyunun içinden yaşamış oluyoruz. Gerçi o hikâyenin biraz saptırılmışı, sonuçta burada hayaller hatunun üzerine kurulmak yerine Ferrari'nin üzerine kurulmuş... Ama olsun. Halbuki ne güzel arkası puslu aynamızda saçlarımızı falan taramıştık.

SÜRÜŞ ZEVKİ NEREDE?

Hatun kızımız enteresan bir fikirle aklımızı çeliyor ve "beni şu süre içinde şuraya yetiştirirsen seni yarışlara sokacağım" diyor. Ferrari'yi sürmeye başlıyoruz. Fakat maalesef benim için oyun o anda başlamadan bitmiş gibi bir şey oldu. Çünkü oyunda "berbat" bir sürüş motoru var. Arabalar katiyen gerçekçi gitmiyorlar. Hayır, hayatımda hiç Ferrari sürmedim ama hayatım yarış oyunları oynamakla geçti ve de açıkçası son 4-5 sene içinde bunun kadar vasat bir sürüş deneyimi yaşamadım. Özellikle *NFS Shift*, *GRID*, *Forza* ve *GT5* gibi oyunlardan buna geçince tam olarak attan inip eşeğe binmiş gibi oluyoruz. Hatta eşekten de inip sıpaya biniyoruz resmen. Hatta sıpadan da iniyoruz, yere bağdaş kurup oturuyoruz. Arabalar o kadar alakasız işler yapıyorlar ki anlatamam. Özellikle Muscle Car'ınız varsa (ilk garajdan Mustang aldım tabii) arabayı yolda tutmak imkânsız gibi bir şey. Ne kadar yavaş giderseniz gidin, fren yapıp sağa sola döndüğünüzde araba spin atıyor... Tam bir rezillik. Bir keresinde hızlı bir şekilde yolda gidiyorken anında fren yaptım, araba durduk yerde havalandı, bir takla attı, yere geri düştü. Valla ne oluyor ne bitiyor anlamıyorum ama hayatımda böyle bir şey görmedim ben. Bunu uzatmaya pek hacet de yok aslında... Maalesef sürüş zevki "berbat" olmuş diyebiliyorum ancak.

ZENGİNİN MALI...

TDU2, bir yarış deneyiminden ziyade, "zengin olmaya çalışma" oyunu olmuş zaten bence. İlk oyun da böyleydi ancak bu defa olay iyice abartılmış. Yani mesele araba sürmek falan değil de "helal olsun be bana, zengin oldum, unumu eledim eleğimi astım, ben artık bi kenara çekilip oturayım" meselesi... Sonuçta belki de hiçbirimiz hayatımız boyunca bu kadar zengin olamayacağız, o yüzden "zengin adam yaşamı" nedir ne değildir, bunu merak edenler için yapılmış bir oyun. Bir noktadan sonra da sıkmaya başlıyor açıkçası. Çünkü diğer oyunlarda da araba biriktiriyoruz, garaj genişletiyoruz falan ama konu hep arabalar oluyor ve zaten de böyle olması gerekiyor. Mesela *GT5*'te, *Forza*'da, *PGR* serisinde falan da araba biriktiriyoruz ve bunu gayet zevk alarak yapabiliyoruz. Test Drive bu >>



Bakmak, dolanmak bedava Allahtan...

>> açıdan pek hoşuma gitmedi. Alakasız bir laf olacak, konu da biraz sapacak ama o kadar param olsa zaten burjuva bir şekilde yaşamak yerine ihtiyacı olanlara dağıtırdım paramı ben... Neyse, zenginin malı benim çenemi yordu...

AÇIK DÜNYA OLAYLARI

Tabii ki zengin olma yolunda yalnız değiliz. İlk oyunda olduğu gibi, bu oyunda da hayvan gibi bir adada (bu oyunda iki ada var gerçi) binlerce millik açık arazide yüzlerce başka oyuncuyla birlikte dolanıyoruz... Bu "gezelim, görelim" oyunlarını duruma göre sevdiğim de oluyor ama genellikle bunların çok zaman öldürdüğünü düşünüyorum. Mesela bu oyunda sağda solda dolanarak değişik araba galerilerini bulabiliyoruz, hatta berberi falan buluyoruz. Ben ilk olarak arabama atlayıp Şen Aile Kasabı Recep'i aradım, bir türlü dükkanı bulamadım yalnız. İki kilo taze çekilmiş kıyma alacaktım, hevesim kursağımda kaldı. Sanırım henüz Ibiza şubesini açmamış Recep Efendi. Neyse, bu dolanmalı, keşfetmeli oyunlarda ilk aşamada sanki bilmediğimiz bir yere tatile gitmiş gibi hissedebiliyoruz kendimizi, etrafı arabayla keşfederken "ya şurada durup bi çay içelim bari la" moduna girebiliyoruz. Ama sonrasında "nerede lan bu Mercedes satıcısı" falan demeye başlıyoruz, "nerede bu dükkan" diye söyleniyoruz, bunalmaya başlıyoruz ve işte o andan sonra beni sıkmaya başlıyor bu oyunlar. Gerçi ilkinde olduğu gibi bu oyunda da çok güzel bir harita var ve de arabaların hepsi GPS'li ama yine de bunaldım lan ben! Özellikle arabaları sürmek zevkli olmadığı için tam eziyet gibi geldi bana etrafta dolanmak. Bir de hayatımda ilk defa bir oyundaki GPS'in bizi tarlaya, bayıra soktuğuna şahit oldum. Mustang ile güzel güzel "sticker shop"a gitmekte iken birden kendimi patika bir yolda buldum, "n'oluyoruz lan" demeye kalmadan haritaya bir baktım, GPS oradan devam ettiriyor yolu. Hani bazen haberlerde görüyoruz adamın (daha doğrusu şansına ehliyet alabilmiş bir öküzün) teki dağın tepesine çıkmış, arabayı çukura düşürmüş, sonra "GPS firmasına dava açacağım" diye veryansın ediyor falan, işte sanırım oyundaki GPS'i de aynı firma programlamış... Bir de açıkçası bu devasa online ortamlarını pek sevmiyorum ya ben, pazar günü arabama binmişim, sakin sakin adada deniz kenarında arabamı sürüyorum, oradan durduk yerde şimdi İngilizcesini de yazmayacağım küfürleri basan bir adam geçiyor, kulaklığı takmış, Ibiza adasında magandalık yapıyor resmen. Beni pek sarmıyor bu işler hacı ya.

NO LIMITS AYAKLARI

Oyuna SUV'ler falan da konduğu için amcamlar bu sefer "ipinizi koparın gezin gençler" havasında, limitsiz bir ada yaratmışlar. İstediğiniz yere arabanızla dalabiliyorsunuz, ancak spor arabalar dağlara falan tırmanamıyorlar, bir de zaten yarışlarda yol dışına çıkarsanız penaltı yiyorsunuz. O yüzden bu özellik sadece etrafta dolanırken kullanacağınız bir şey. Hani olur da o güzelim Ibiza adasında güzel bir çınar altı falan keşfedip evden nevaleleri hazırlayıp pikniğe falan gitmek isterseniz SUV'nize atlayıp bunu gerçekleştirebilirsiniz. Ağaçlar birbirine yakın olursa arabanın arkasından çekme halatını ve piknik için götürdüğünüz battaniyeyi kullanarak iki ağaç arasına salıncak/hamak karışımı bir şey de kurabilirsiniz. Söylemedi demeyin.

300 DOLARA SAÇ TIRAŞI

Dediğim gibi zengin olmak başa bela arkadaşlar. Bir saç tıraşına bile gözünüzü kapatmadan 300 dolar verebiliyorsunuz. 300 dolara normal tıraş oluyorsak bir gelin başı falan yaptırmaya kalksak kaç para tutar, düşünmek bile istemiyorum. Berbere gittiğinizde tipinizi değiştirmek için birtakım seçe-













Üretimi durdurularn bir klasik: Viper

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Grafikler fena değil ✔ Ada modellemeleri güzel
✖ Sürüş zevki yok ✖ Garip gurup bug'lar var ✖ İnsana zevk vermiyor, nokta



İç modellemelere hakikaten özen gösterilmiş



Bu manzaraya bir rakı sofrası kurulur...

nekleriniz var ama açıkçası bence o kadar orijinal olmamış. Bir de sakal bırakmak niye parayla, onu anlayamadım ben. Sakal ulan bu, bırak çıksın işte! Çıkan sakalın milimetresine göre para mı harcayacağız yani... Saç-sakal bir kenara, sağdan soldan giysi satın alıp üstünüze giyerek daha bir zengin gözükebiliyorsunuz. Valla ben karavan şeklindeki ilk evime girdim, orada üstümü çıkarttım, çıplak dolaşmaya başladım. Daha zevkli oldu, mesela araba galerilerine falan gidiyorum, orada çıplak çıplak dolaşıyorum falan. Sürücülük kurslarına bile çıplak girdim, olayım böyle, e hava sıcak adada, ben ne yapayım! SSX oyunlarında çıplak dolaştığımı hatırlamıyorum mesela, ama yaz vakti, çıkar üstünü başını, hatta ayakkabıları da çıkar, terlikle dolaş.

HADİ ARABALARA DA BAKALIM BARİ...

Dikkat ettiyseniz şimdiye kadar yarışlardan, arabalardan, şampiyonalardan hiç bahsetmedim. Kulüplere katılmaktan, kendi kulübünüzü açıp adam toplamaktan falan da bahsetmedim. Çünkü dediğim gibi bence oyundaki "yarış zevki" tek kelimeyle sıfır... E yarış zevki, veya hadi yarışı bıraktım, araba sürme zevki olmadığı için bunlara da dalasım gelmedi pek. İlk oyun o kadar iyiyken ikinci oyunda niye her şeyi rezil ettiler anlamak mümkün değil, ama oyunda demin bahsettiğim SUV'ler de dahil olmak üzere 101 adet araç var. Bu arada hasar modellemesi olduğunu da hatırlatmak isterim, ancak çok gerçekçi değil ve de sürüşü etkilemiyor. Ulan zaten etkilese ne yazardı, zaten sürüş diye bir olay yok ki. Yine de keşke etkileseydi, belki çivi çiviyi söker misali yandan yemiş arabalar adam gibi, düzgün gitmeye başlarlardı...

GRAFİKLERDEN DE BAHSEDELİM, TAM OLSUN

Valla şimdi TDU2'yi hangi oyunla kıyaslayayım, onu da bilemedim arkadaşlar. Sonuç olarak oyuna özel modellenmiş koskoca adalar var, diğer alternatiflerimizdeyse buna kıyasla çok daha az arazi vesaire görüyoruz. Araç modellemelerine baktığımızda TDU2'nin başarılı olduğunu görüyoruz, tabii ki bir *GT5* ile kıyaslanamaz ama yine de bu kadar büyük ölçekli bir oyun için başarılı bence. Kendi arabamız haricindeki arabalarsa rezalet. Bir de çok acayip hatalar var oyunda, mesela laf olsun diye tam sürat bir tane otobüse kafadan girdim. Evet, canım sıkıldığında otobüslere çarparım ben, boş zamanlarımda da dolmuşlara çarpıyorum, hobim bu... Neyse, otobüse bodoslama daldım, otobüs yok oldu arkadaşlar. Yemin ediyorum, yok oldu, ama gölgesi orada duruyordu. Yani gölgesi var, kendi yok, gölgenin üstünden de geçilmiyor, çünkü otobüs hâlâ oradaymış gibi bir şeye çarpıyoruz. Yani bu "Eden" firması Area 51'e falan gidip oradan uzaylıların özel teknolojilerini mi yürüttü görünmeyen otobüs yapabilmek için bilemiyorum ama oyun zaten bu tür saçma sapan bug'larla dolu. Daha ne diyeyim ben be kardeşim...



SONUÇ

İlk defa bir yazımda "daha şundan bundan bahsedecektim, yer kalmadı" demeyeceğim. Çünkü oyuna söyleyecek hiç lafım kalmadı, "beğenmedim" deyip iç huzuruyla ayrılabilirim yazıdan. Ben ki arabalara büyük bir ilgi duyan, yeri geldiğinde asfaltları hem ağlatan, hem güldüren ailenizin yazarı Gök++, bu oyunu beğenmedim, açıkçası kimseye de tavsiye etmiyorum. PC oyuncularının yarış oyunları kıtlığı çektiği zaten aşikar, ne *GT5*'leri var, ne de *Forza*'ları, ancak onlara bile bu oyunu önermek istemiyorum. Az daha sıkın dişinizi, *Shift 2* geliyor, ben de zaten şimdi *Shift 2* oynamaya gidiyorum. Haydi bakalım, kalın selametle...



Adalar sahilinde bekliyorum, hız yaparak bekliyorum ama

NFS Shift > Test Drive Unlimited > Test Drive Unlimited 2

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★☆☆
Eğlence	★★☆☆☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Son zamanlarda oynadığım en vasat yarış oyunlarından biri... Keşke sürüş zevki olsaydı da oyunda geri kalan her şeyden de zevk alabilseydik.

6,5

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Yarış / Sürüş → **Yapım:** Eden → **Dağıtım:** Atari / Aral İthalat → **Kutulu fiyatı:** → **Dijital indirme:** Steam (40$)
→ **Yaş sınırı:** 13 → **Dahası için:** www.testdriveunlimited2.com

BÜYÜ DEDİĞİN TEHLİKELİ İŞMİŞ! -BURAK AKMENEK

Magicka



BEN OLSAM

Karakter diyaloglarına kafayı takmış olan ben, oyuna özel olarak üretilmiş yapay dilden hiç hoşlanmadım. Ben olsam oyuna bir de İngilizce seslendirme seçeneği koyardım. Altyazı okumaktan hiç bu kadar sıkılmamıştım. Bir de çok oyunculu modda dost ateşini kapabilseydik harika olurdu.

SİNAN BİR SÜREDİR beni yanına çağırıp şöyle şeker pembesi renklerden oluşan bir oyunda, bir cüceyle nasıl büyüler yaptığını gösterip duruyordu. Her seferinde aman ne güzel diyip kaçıyordum. Ama bir gün Sinan nasıl büyü yaptığını tarif edince oyunun gözümdeki yeri bir anda değişiverdi.

GÖZÜNÜZ BUG FALAN GÖRMEYECEK

Magicka, çizgi filmleri andıran grafiklerle yapılmış bir oyun. Zaten öyle çok ciddi ve karizmatik olmak gibi bir derdi de yok. Oyunun tüm derdi sizi eğlendirmek. Ara sıra da zorlama esprilerle güldürmeye çalışıyor. Sizse oyunun temel direğini oluşturan büyü yapmaya o kadar çok takılıyorsunuz ki tüm senaryoyu falan bırakıp kendinizi simyaya adayabilirsiniz.

Bir büyücü olarak elinizde iki silah var. Bunlardan birisi her zaman asa, diğeriyse değişebiliyor. Fakat bu silah çok enteresan bir şey olmadıkça pek de kullanmıyorsunuz, tabii bir teleport aletiyse ya da bir ağır makineli tüfekse sırf onu kullanmak için kendinize bahane ararken bulabilirsiniz. Zira hakikaten oyuna eğlence katıyor bu alternatifler. Ama bana sorarsanız, oyunun asıl olayı büyü sistemi.

Klavyedeki q,w,e,r,a,s,d,f tuşlarının her biri bir elemental'e ya da davranışa bağlanmış durumda. Siz de bunlardan hangisine basarsanız o elemental'i anında elinize alıyorsunuz. Sonra onunla neyi kombine edeceğinize karar verip en son olarak bunu çevrenize mi, üstünüze mi, elinizdeki silaha mı yoksa önünüze mi yapacağınızın kararını verip sağ tıkla uyguluyorsunuz.

Ayrıca elinizde hiç büyü yoksa değneğinizle hafif düşmanları geri itebiliyor veya tüm büyüleri elinize aldıktan sonra sağ tıklayıp tuşu bırakmayarak büyüyü en yüksek seviyede şarj edebiliyorsunuz. Sağ tuşu bıraktığınızda ise verdiğiniz zarar gerçekten çok büyük oluyor.

SUYLA ŞİMŞEK BİRLEŞSE?

Oyunun büyü sisteminin anahtarı doğru büyüleri uygun şekilde kombine etmek. Örneğin düşmanlarınızı önce ıslatırsanız ve sonra da şimşekle vurursanız çok daha fazla zarar alıyorlar. Bunun için düşmanlarınızı tek tek ıslatabilir ya da sudan geçmelerini bekleyebilir ya da bir hortumla çiçek sular gibi toplu halde ıslatabilir, isterseniz de bir yağmur bulutu yaratıp altından geçmelerini sağlayabilirsiniz. Daha yaratıcı mı olmak istiyorsunuz? Taşla suyu birleştirip düşmana sulu kayalar atabilirsiniz. Ya da tam bir RYO klasiği yaratmak için taşla alevi birleştirip ateş topları yaratabilirsiniz. Onu da bir kenara bıraktım; beş tane taşı birleştirip bir kaya yaratabilir ve onu fırlatabilirsiniz. Karar tamamen size kalmış! İşte Magicka böyle deli bir oyun! Su, buz, arcane (huzme yaratıyor), şimşek, sağlık, kalkan, alev ve taş. Bunları nasıl kombine edeceğiniz tamamen yaratıcılığınıza ve keyfinize kalmış. Mesela sağlık ve şimşek kombinasyonu ölen arkadaşlarınızı kaldırmaya yarıyor. Yani resmen onları şoklayarak hayata



İşte oyundaki ilk büyük rakibiniz. Bunun bir evcil hayvan olduğunu nereden bilecektiniz?

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Yaratıcı büyü sistemi ✓ Star Wars, Highlander vb filmlere yapılan göndermeler ✓ Kendine has espriler ✗ Buglar ✗ Çok oyunculu kısımdaki bağlantı sorunları ✗ Zayıf senaryo

Two Worlds 2 > Dragon Knight Saga > Magicka



geri döndürüyorsunuz! Yalnız şunu unutmayın ki birbirini sıfırlayan elementler bir araya gelmiyor. Yani suyla ateş bir arada olamıyor. Ayrıca oyun içerisinde de bu elementler birbirini sıfırlıyor. Mesela suyla yerdeki ateşleri söndürebiliyorsunuz. Bunun yanı sıra bazı elementler düşmanlarınıza hiç zarar vermiyor, aksine onları iyileştirebiliyor. Birkaç isabetsiz karardan sonra Magicka dünyasının dilini çözmeye başlayacaksınız zaten.

PARA MI? NE GEREK VAR?

Oyunda ne tecrübe puanı ne de seviye atlama var. Zaten daha oyunun başından tüm büyüleri kullanabiliyorsunuz. Çanta, eşya derdiniz de yok çünkü iki elinize alabileceğiniz birer silah dışında hiçbir şeyi taşıyamıyorsunuz. Yalnız oyunun içerisinde bulabildiğiniz kitaplarda özel birleşimler çıkacak karşınıza ve oyun ilerledikçe daha da enteresan versiyonlara rastlar olacaksınız. Ayrıca siz de eliniz alıştıkça ardı ardına büyüler yapabiliyorsunuz. Yalnız ne kadar oynarsanız oynayın, yapılacak kombinasyonların sonu yok gibi. Bazen yanlışlıkla bir büyü yapıp hiç aklınıza gelmeyecek sonuçlar yaratabilirsiniz.

Yanlışlık demişken, oyunun en eğlenceli kısmı sizin hata yapmanız üzerine kurulu aslında. Çünkü bu kadar tuş kombinasyonuyla bir şeyler yaratıp bunu nereye ve nasıl yapayım diye karar vermeye çalışırken yaratıklar dibinizde bitiveriyor. Bu yüzden eliniz ayağınıza karışıyor. Örneğin kocaman bir kayayı düşmana attıktan sonra kendimi iyileştireyim derken panikle o kayayı kendi üstünüze bırakabiliyorsunuz! Ya da iyileştirme büyüsünü düşmana yapabiliyorsunuz. Hadi kendi kendinize oynarken bu hatalar göz ardı edilebiliyor ama bir de çok oyunculu tarafı var ki orada unutulmaz anlar yaratabiliyor hatalar.

İKİ ARCANE BİRLEŞİNCE DÜŞMANLAR DOMATES OLUR

Aslında Magicka tek başına değil, arkadaşlarla beraber oynamak için yapılmış. Zaten bunun için oyunun ne adam gibi senaryosu var ne de etrafınızdaki karakterler sizinle doğru dürüst bir diyaloga giriyor. Hatta yapay zekâ öylesine duyarsız ki bir tanesini öldürseniz bile etrafındakiler tepki vermiyor. Oyunun çok kişilik versiyonuysa mutlaka koordine olmuş bir grup gerektiriyor. Çünkü bu oyunda dost ateşi açık! Yani herkes birbirini vurabiliyor. Bu da oyundaki savaşların tam bir kaosa dönmesine neden olabiliyor. Herkes ayrı telden çalıyorsa mesela, dört büyücünün birden ölmesi için bir saniyeden fazlasına ihtiyacınız yok. Birbirinizi hayata döndürseniz bile hep beraber oynamadığınız sürece işler yürümüyor. Fakat büyülerinizi birleştirebilirseniz bu defa da etkileri artıyor. Örneğin 4 arcane huzmesini birleştirirseniz verdiği zarar inanılmaz bir şekilde katlanıyor. Zaten böyle uyumlu bir grup bulursanız bence onlara yapışın. Oyunun çok oyunculu versiyonu o oyunu açan kişinin kaldığı bölümden devam ediyor. Bu sayede ileriki bölümleri başkalarıyla oynayarak görmüş oluyorsunuz. Çok oyunculu mod dışında oyunda bir de Arena modu var ki burada da üstünüze gelen düşman dalgalarına mümkün olduğunca çok dayanmaya çalışıyorsunuz.



Uzakta ve hareketli düşmanlarınız varsa arcane en iyi dostunuz olacaktır.

Arenada teke tek dövüş aramayın. Düşmanlarınız üstünüze tüm kahveyi toplayıp geliyor.



BUG DEMİŞKEN

Siz bu yazıyı okurken belki bir yamayla çoğu sorun çözülmüş olacaktır ama şimdilik oyunda bir iki sorun var. Öncelikle bu kadar ilkel grafiklere sahip olmasına karşın oyun ATI 8000 serisi ve üstü bir ekran kartı istiyor. Bazı yerlerde girmesi gereken ara sahneler siz haritada belli bir noktaya gelmeden başlamıyor. Bu yüzden bazen o noktayı buluncaya kadar anlamsızca dolaşıyorsunuz. Alınamayan bazı eşyalar düşman öldükten sonra bile yerde kalıyor. Çok oyunculu modda oyun sık sık çökebiliyor. Ayrıca "oyun arama" kısmındaki filtre kötü çalıştığından aradığınız oyunu bulamayabiliyorsunuz. Bazen yaratıklar bir yerlere takılabiliyor. Son olarak da yaptığınız büyüler nadiren de olsa işlemeyebiliyor. Örneğin hızlandırma büyüsü yapmanıza karşın hızlanamayabiliyorsunuz.

BİRKAÇ İPUCU

Oyunun en başında da öğreneceğiniz gibi büyücüler suda yürüyemez. Fakat suyu dondurmak gibi bir yetenekleri olduğuna göre sorun değil. İkincisi, büyücü dediğin ıslak dolaşmaz, hemen bir ateş yakıp kendini kurutmalıdır. Ardından minik bir iyileştirme büyüsüyle o ateşin hasarını tedavi edebilir nasılsa. Ayrıca üstünüze ne kadar çok element yığarsanız yürüyüşünüz o kadar yavaşlar. Bu yüzden bu yüklemeyi bir oyun alanına girmeden önce yapmanızı tavsiye ederim. Böylelikle ilk darbeniz çok kuvvetli olur. Sakın ola ıslakken şimşek büyüsü yapmayın. Kendinize de zarar verirsiniz. Tek kişilik oyun ilerledikçe çok zorlaşacak. Burada kalabalık ve tehlikeli grupları "kite" edin, yani önce yavaşlatın, sonra vurun, sonra da kaçarak araya mesafe koyup gene yavaşlatın ve sonra gene vurup gene kaçın. Aynı taktiği dirayetle uygulayarak herkesi yenebilirsiniz. Ama bu yüzden bazı savaşların çok uzun süreceğini ve bir anlık dikkat dağınıklığının sonucunun ölüm olacağını da bilin.

Magicka benzersiz büyü sistemiyle, 8-10 saatlik oyun süresiyle ve 9.90$ fiyatıyla bence harika bir oyun. Şu fiyat segmentinde şimdiye kadar yapılmış en başarılı oyunlardan birisi olduğunu rahatlıkla söyleyebilirim. Bu büyü sisteminin başka oyunlara da ilham vermesini diliyorum.

→ **Tür:** Aksiyon RYO → **Yapım:** Arrow Head Game → **Dağıtım:** Paradox Interactive → **Sistem:** Orta → **Kutulu Fiyatı:** 7.89 Pound www.sendit.com → **Dijital İndirme:** Steam (9,99$) → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** ww.magickagame.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★☆☆

Kolay kolay rastlanmayacak, benzersiz bir oyun.

7,4

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

BULLETSTORM

SKILLS THAT KILL -KAAN ALKIN

CİDDİ CİDDİ OYUN oynamaktan sıkılıyorum zaman zaman. Son dönemlerde piyasaya çıkan oyunlar (özellikle de FPS olanlar) hakkında ne düşündüğümü zaten biliyorsunuz. Türü sevmeme rağmen, karizmatik olacağız, gerçekçi olacağız falan diye kendini yırtan salak oyunlardan illallah geldi. Tam bu durumu kabullenmek üzereydim ki Bulletstorm geldi. Sözünü ettiğim her şeyi tam tersinden gören, gösteren ve belki de FPS incelemesi yazma hevesimi yeniden kazandıran oyun! *Serious Sam*'den bu yana kaç tane beyinsiz FPS oynama fırsatı bulabildik ki adam akıllı? Hoş Bulletstorm'a "beyinsiz" demek pek doğru değil. Nitekim fazlaca akıllı kendileri.

Çıkışından önce yayınlanan videoların verdiği gazın farklı bir şekliyle karşılaştım oyunu sistemime kurunca. Öyle ki akşamüstü elime geçen oyunun başından sabaha karşı 4'te kalkabildim. Kendime geldiğimde senaryoyu tamamlamış, echo muhabbetine girmiş çıkmış, en yüksek zorluk seviyesinde oyuna baştan başlamıştım. Sabaha karşı o saatte kendime bir tanecik takım arkadaşı bulamadığım için, hafiften de güdük kaldığı için online ortamlara fazla bulaşmadım. Fakat sorun değil. Çünkü deli gibi mutant pataklayacağız, online ortamlarda coşacağız diye alıp sepete attığımız Bulletstorm'un vitamini meğerse kabuğundaymış! "Adam doğrarken tarzınız olsun" diye bas bas bağıran, ciddiyetsiz bir FPS'nin sisteme kurulduğunda gayet oturaklı durması ne kadar sarsıcı bir etki yaratıyormuş insanın bünyesinde yahu. Bu adam neyden bahsediyor? Echo? Nedir bu skill shot dedikleri? Niye sevdin sen bu oyunu bu kadar be adam?! Tamam, sakin. Tek tek alayım soruları ki tek tek cevaplayabileyim.

AVCI

Kahramanımız Grayson Hunt "Dead Echo" özel timinin lideri. General Serrano komutasında yıllarca türlü göreve çıkan ekibin, son görevinde Gray'e tüm macerası boyunca eşlik edecek olan Ishi Sato, öldürdükleri insanların kendilerine söylenen kişiler olmadığını fark ediyor. Yıllardır sivilleri

EŞSİZ ÇÜNKÜ

Uzun zaman önce hafızalarımızdan silinen FPS tadını, yeni çeşnilerle baştan yaratıyor. Hırslandırıyor, eğlendiriyor, güldürüyor. Ve bunlar 2011'de Bulletstorm'u eşsiz yapıyor. Gülsek mi ağlasak mı...



Minigun, gözünü sevdiğimin minigun'ı, buldunuz mu kullanmadan geçmeyin. Kurşun yağdırdığı gibi puan da yağdırıyor.



Kokmaz di mi abi?

katlettiklerini fark edince, biraz da Grayson'un düşüncesiz çıkışı yüzünden General Serrano ile karşı kaşıya kalıyor. Hikâyenin gerisi de Gray'in intikam arayışı üzerine kurgulanıyor. Gönül rahatlığıyla klişe diyebileceğimiz hikâyenin benzerlerini hem oyunlarda hem de film dünyasında belki de binlerce kez görmüştük. Kısacası oyunu özel yapan öğelerden biri senaryo değil. Bulletstorm'u özel yapan, aslında hemen her tür FPS'de bulunan öğeleri eğlenceli ve rafine bir şekilde bir araya getirebilmiş olması. Üstüne, yeni bir iki fikir serpip uzun zaman önce unuttuğumuz bir tadı yakalıyor olması. Orijinal bir klişe?



Ishi bizden hevesli anasını satayım, yahu bir çık aradan benim headshot'ım o!

Hikâyenin karakterleri de kendisi kadar çiğ aslında. "Dead Echo" ekibi kaba saba, ağzı bozuk, hayatı pek ciddiye almayan tiplerden oluşuyor. Ve bu durum oyuna da yansıyor doğal olarak. Oyunun daha açılış sahnesinden mizah anlayışını da kavrıyorsunuz kolayca. Sahnede şunlar var: General tarafından ekibin peşinden gönderilmiş bir kelle avcısı, bağlı olduğu sandalye, başının üstünde bir içki şişesi ve onunla William Tell'cilik oynayan sarhoş karakterimiz Gray. Kelle avcısının ağzından laf almaya çalışırken gözleri kayan Gray'in kafasındaki şişeyi vurmaya çalışması, ardından bir tekmede yıktığı adamı hava boşluğundan uzayın sevgi dolu kollarına bırakması, kelle avcısı dışında herkes için oldukça eğlenceli şeyler. Kısa sürede ekip elemanlarının sayısı azalınca, insan bu tiplerden kendilerini alkole verip bir bar köşesinde, viski şişesinin dibinde can vermesini bekliyor. Amma velakin suçluluk duygusu ve intikam arzusunun gazı yön verecek olaylara.

Bu kaba saba adamların ellerindeki teknolojiyi nasıl kullandıklarını gördükçe inanın çok eğleneceksiniz. Sen teknoloji yapmışsın, uzayın derinliklerinde fink atıyorsun ama bir asansörün düğmesine dahi donk diye yumrukla basıyorsun. Demek ki her teknoloji yapan, uzaya çıkan nezaket kurallarını öğrenemiyormuş.

Yine oyunun açılışında ekip üyelerinden Ishi Sato, ciddi şekilde yaralanıyor. Ishi'nin hayati organları ve birçok uzvu robot parçalarla değiştiriliyor. Beyinde hasar gördüğü ve yine eksikler robot parçalarla tamamlandığı için Ishi'nin benliği yapay zekâya karşı amansız bir savaşa girişiyor. Bu çatışmanın olumsuz etkilerini Gray fiziksel olarak hissederken, olumlu yansımaları da yüzümüzü güldürüyor. Gray'in yol arkadaşı Ishi'nin de ağzı bir hayli laf yaptığından, oyun boyunca seviyesi yerlerde sürünen ama bir şekilde güldüren bir dünya diyaloga yol yapılmış oluyor. Çarpışma sırasında geğiren ve bununla güldürebilen kaç kahramanınız oldu ki bugüne kadar?

Hikâye generalle ekibin yollarının ayrılmasından 10 yıl sonrasında geçiyor. Stygia gezegeninin yörüngesinde iki taraf birbirine giriyor. Ağır hasar alan iki gemi de gezegene düşüyor. Bir zamanlar bir tatil gezegeni olan Stygia mutantların, etobur bitkilerin, devasa robotların cenneti haline gelmiş. Gezegendeki bu değişimin sebepleri hikâye içinde çok detaylı olmasa dahi aktarılıyor. Generalin neden Stygia'da olduğu da açıklığa kavuşuyor. Oynarken görün bu kısmını artık.

Stygia kumarhaneler, oteller, tatil köyleri, sahil kasabaları, eğlence parkları, gökdelenler, turistik gezi alanları ve mutlaka görülmesi gereken doğasıyla hem tatil hem de maceramız için oldukça uygun bir mekân. İnsanlar gezegeni uzun süre önce terk etmiş. Geride kalanların tamamı da mutasyona uğramış ve akli dengeleri yerinde değil. Şehir hem kafayı yemiş çetelerden hem de insanlar gidince hücuma kalkan doğadan nasibini almış. Karşımıza dikilen düşmanların büyük kısmını akli dengesi bozuk mutantların oluşturması oynanışa da bir hayli etki ediyor. Bizim yaptığımızın aksine rakiplerimizin siper almak, korkup kaçmak, saklanmak gibi dertleri yok. Kendilerinden olmayan birini gördüklerinde çılgın gibi saldırıyorlar.

OYUN MEKANİKLERİ 101

Üstümüze deli gibi koşturan rakiplerimizi kendimizden uzaklaştırmak için oyunda en sık kullanacağımız iki silahtan birini kullanıyoruz: Tekme. Bulletstorm dünyasında okkalı bir tekme, normal hayatta asla hayal edemeyeceğiniz şeylere kadir. Her türden düşmanı tekmelemek pek kolay değil. Kimileri tabanınızı sevgiyle kucaklarken, bazıları hızla çekiliveriyor önünüzden. Tekme ve oyunun ilk bölümünde ele geçireceğiniz "leash" (tasma diye Türkçeye çevirebileceğimiz leash'e kamçı demeyi uygun gördüm yazı boyunca arkadaşlar, kafanız karışmasın) Skill Shot sisteminin de temelini >>









Kalabalık ortamlarda her düşmanı tek tek temizlemek olmasın. Hızlıca kolaçan edin ortalığı, emin olun hepsini tek hamlede halledecek bir şeyler vardır etrafta. Bir varil patlar bin mutant ölür, bir sürü puanın olur.



Oyunda tuş kombinasyonlarıyla girişebileceğiniz aktiviteler de var. İplerde sallanmak, uçan arkadaşların iniş yapmasını sağlamak gibi.

"BULLETSTORM'A MI GİDİYORSUN, KAMÇINI UNUTMA" DEMİŞ NIETZSCHE... TAMAM, ÖYLE BİR ŞEY DEMEMİŞ OLABİLİR AMA DESE YALAN OLMAZDI.

>> oluşturuyor. Kamçıyla yakalayıp çektiğiniz ya da bir tekmede ayaklarını yerden kestiğiniz düşman ağır çekim moduna giriyor. İşte bu aralıkta hayal gücünüzü kullanmanız, en yüksek puanı alacak şekilde rakibinizi ortadan kaldırmanız gerekiyor. Peki nasıl yapıyoruz bunu?

Oyuna alışma safhasında pek fazla bir opsiyon yoktu elimde. Zaten kamçıyı ele geçirmek için biraz ilerlemem gerekiyordu. Tek tük çıkan düşmanları bir tekmeyle havalandırıp kafaya isabet eden bir iki kurşunda diğer tarafa gönderiyordum. Ancak ekranda ne bir skor ne de bir bilgi çıkıyordu yaptığım temizlik işleriyle ilgili olarak. Dead Echo'unun yerine kurulan Echo ekibinin kullandığı kamçı teknolojisiyle, bu ekipten biri gözümün önünde mutantlar tarafından hakkın rahmetine kavuşturulunca tanıştım.

LEASH

"Leash" sadece düşmanlara karşı kullanılacak bir silah değil. Echo ekibi üyelerinin saha görevlerindeki başarısını değerlendiren ve bu başarıya göre sağda solda rastlayacağınız "dropkit"lerden ekipman almalarını sağlayan bir sistem. Yani sahada en güzel adam temizleyen taraf en iyi silahları ve bol bol cephane alabilirken, üst üste başarısız olanlar cephanesiz, silahsız, dımdızlak ortada



Rüya mısın?

PC PS3 360



Errorstorm

Her iyi oyun gibi, Bulletstorm da kendine has sorunlarla geliyor. En sık dile getirilen hata, oyunun zamansız çöküşleri. Bunun birkaç sebebi olabiliyor. Birincisi ve en sık karşılaşılanı, sistemde kurulu olan PhysX sürücülerinin oyunla birlikte gelen PhysX dosyalarıyla uyuşmuyor olması.

- Sisteminize en güncel ekran kartı ve PhysX sürücülerini kurun. C:\Program Files (x86)\NVIDIA Corporation\PhysX\Common klasöründe yer alan PhysX dosyalarını oyunun kurulum klasörü altındaki C:\Program Files (x86)\EA\Bulletstorm PhysX dosyalarıyla karşılaştırın. Aynı isimli *.dll uzantılı dosyaları oyunun klasöründe yer alanların üzerine yazın.
- Games for Windows Live yazılımınızı güncelleyin.

- Oyunun kurulumunu gerçekleştiremiyorsanız anti-virüs yazılımınızı ve varsa güvenlik duvarınızı kapatın.

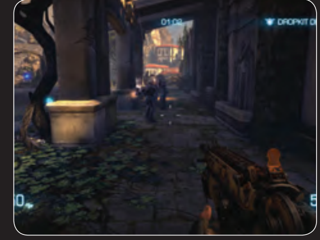
- Oyunu kurdunuz ama hiç çalıştıramıyorsanız, Microsoft SQL, .Net Framework ve Windows'unuzun tüm güvenlik güncellemelerini yapın.



Lütfen başınıza dikkat edin.

kalıyor. Sadece güçlülerin hayatta kalacağı bir denge kurulmuş kısaca. Gray ölü Echo üyesinden kamçıyı alıp sol eline taktığında, bu dropkit'leri kullanabilir oluyor. Gray'in saçma sapan yorumlarıyla birlikte Leash DNA'sından bir örnek alıp, Gray'i sisteme dahil ediyor. Bu noktadan sonra hem skorlar ekranda belirmeye başlıyor hem de cephane ve silah güncellemeleri için hayal gücümün sınırlarını zorlamaya başlıyorum. Skill Shot sistemi de çok başarılı olmasa dahi bir mantığa bağlanmış böylece.

Millete tekme ata ata ilerlemek puan toplamama çok da yardımcı olamıyor. Bir tekme iki kurşun, kafadan vurursam 25, direkt öldürürsem 10 puana tekabül ediyor. Mohawk saçlı mutantın birini duvarın köşesine sıkıştırıp durmadan tekmeliyorum, ekranda bir yazı beliriyor; Graffiti +25. Dudağımın bir kenarı yukarı doğru kıvrılıyor. Bir sonraki rakibimi bir tekmede karşıdaki kırmızı varillere doğru gönderiyorum, varille bir olduğu anda çevresindeki mutantlarla birlikte havaya uçuyorlar. Bir diğerini kamçıyla yakalayıp kendime çekiyorum, ağır çekim üstüme doğru uçarken açımı ayarlayıp okkalı bir tekme yapıştırıyorum, yan duvardaki demirlere geçiveriyor VOOOOODOOO DOLL! Ishi'yle hızla ilerlemeye çalışırken bir iki tanesini de Stygia'nın fazla gelişmiş kaktüslerine oturtuveriyorum. Bir süre sonra elektrik kabloları, reklam panoları, barbeküler, yüksek mekânlar, deniz ve göller, duvardaki demirler ve kaktüslerin yanında yerlerini alıyorlar. Bölüm tasarımları sürekli hayal gücünüzü zorlamanıza neden oluyor. Her yerde kullanabileceğiniz bir şeyler var. Şahsen etkileşime giremeseniz dahi mutant kardeşlerimizi gayet güzel etkileşime sokabiliyorsunuz çevreyle. Bu arada, rakiplerin üstüne koşarken yerden kayarak bodoslama girdiğinizde tekmeyle aynı etkiyi yaratabiliyorsunuz. Başlarda sadece daha hızlı hareket etmek için kullandığım bu özellikle ilgili Skill Shotları görünce, ekstra puanlar için sıkça kullanırken buluyorum kendimi. Her silahla yapa- >>

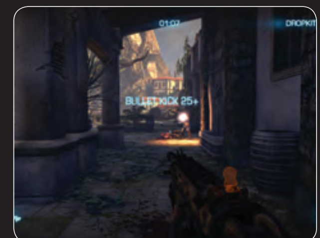














İlk görüşte aşk dedikleri bu olsa gerek. Dayanılmaz çekiciliğimle ayaklarını yerden kestim. Aklı karıştı, dengesini kaybetti. Bir tekmede kendine getirdim, aşkımız çabuk bitti ama şanımız aldı yürüdü. Fena mı yani?



Uzaktaki düşmanları öldürmek oyunun en sıkı anlarına denk düşüyor. Tekme atamayınca sıkıyor biraz.

>> bileceğiniz Skill Shotlar bir bir görüntülenmeye başlıyor pencerede. Hepsini okumaya sabrım yok elbette. Zaten birçoğunu kendi hayal gücünüzü kullanarak bulabiliyorsunuz. Hayal gücünüzün yetmediği noktada oturup tek tek okuyun derim Skill Shotları. Yerden kayarak bir düşmanı havalandırıp o yere düşmeden diğerini kafadan vurup, hâlâ havada olan düşmanı da kafadan vur, o sırada.. hede hödö diye gidiyor birçoğu. Silahlar, beceriler ve çevrede kullanabileceğimiz ıvır zıvır bu vahşi denklemin birer parçası haline geldikçe hem ortalık hem de insanın kafası fena karışıyor.

Yeterli puanı biriktirince silahların alternatif modlarını da işin içine ekleyebiliyoruz. Hoş, kamçı dışında silahların atış modları hemen hemen aynı. "Charge" ismi verilen atış modunda elbette her silah kendi durumuna göre farklı etkiler yaratıyor. Yine de bu güncelleme sistemi biraz daha derinleştirilebilirdi. Mevcut silahları bir süre sonra eliyor ve Skill Shot kastığınız anlar hariç, belli silah setlerini kullanıyorsunuz ister istemez. En çok Flail Gun'la eğlendim oyun boyunca. Birbirine zincirle bağlı iki el bombası atan bu silahın özelliği ve güzelliği, bombaların siz istediğiniz zaman patlaması ve çok sayıda varyasyona imkan tanıması. Flail Gun'la canlıları vurduğunuzda o zincir bir taraflarına dolanıveriyor. Gırtlaktan yakalarsanız kafayı zaten kopartıp atıyor. Bacaklardan yakaladınız mı yere yığılıp can havliyle sürünmeye başlıyorlar. Gövdeden yakaladınız mı çaresiz dikiliyorlar ortada. İkinci adımda canlarını alabilir ya da bir tekmeyle arkadaşlarının yanına gönderip öyle patlatabilirsiniz bu arkadaşları. Hatta isterseniz biraz daha abartın, paket ettiğiniz adamcağızı denize, karşıdaki kaktüse falan atıp o sırada patlatın ve SADIST ibaresini görün, ekstradan puan da cabası.

Özellikle boss kapışmalarında kamçıyla uğraşmak istemiyorsanız, gırtlağa yapıştırarak hızlıca çözebilirsiniz durumu. Boss kapışmalarında kamçı yolunu seçmek (ya da buna mecbur kalmak)işiniz biraz zorlaşacak. Oyundaki ortalama boss'ların tamamı minigun kullanıyor. Yani 20mm mermileri hiç istemeyeceğiniz bir hızda üstünüze boşaltıyorlar. Saklan-dinlen-kendine gel sağlık sistemini kullanan oyunda her zaman saklanabileceğiniz, dinlenebileceğiniz bir yer bulamıyorsunuz. Elinizde ağır bir silah olsa iyi olur. Standart makineli tüfeğimiz Peace Maker Carbine, iri düşmanlarımızı sarsmıyor bile. Ancak alternatif atış modunda, eğer cephaneniz varsa, vurursanız bir anlığına sersemliyorlar. Bu arada kamçıyla ya miğferlerini ya da demir donlarını (o da zırh, ne var yani) çekip çıkarmanız gerekiyor ki öldürücü bir vuruş yapabesiniz. "Rear Entry" kulağa çok itici gelse de (gülüyoruz işte ne var) iyi puan veriyor. Fail Gun çek çıkar işleriyle uğraştırmadığından oldukça kullanışlı. Eğlenceli ve etkili diğer bir ağır silah "Bouncer". Bildiğiniz top atıyor bu cihaz. Siz farenin tuşunu bırakana kadar sektire sektire gezdirebiliyorsunuz ortamda ve istediğiniz yerde patlatabiliyorsunuz. Topu yere bırakıp direkt degaj çekmek gibi bir şansınız da var ki düşmanlar uzak mesafedeyse çok daha etkili bir yöntem bu. Tekme attığımız top, varil, barbekü benzeri cihazlar düşmanla temas anında patlıyor, hatırlatırım. Kamçı olayıysa bambaşka. Düşmanları kendinize, sivri cisimlere, patlayıcılara doğru çekmek güzel ama zaten üstünüze onlarca düşman geldiğinde kamçı eğlence olmaktan çıkıp ihtiyaç olmaya başlıyor. Kamçının Thumper güncellemesini yaptığınızda alternatif atak olarak bir rakibinizi yakalayıp, olduğu noktada yere çarpabiliyorsunuz. Alan etkili bu saldırı, yere vurduğunuz anda belli bir alan içinde ne kadar düşman ve patlayıcı malzeme varsa, hepsini havaya kaldırıyor ve ağır çekim moduna sokuyor. Siz de havadaki varilleri falan vurarak güzel bir havai fişek gösterisi gerçekleştirebiliyorsunuz.

Bulletstorm > Painkiller > Call of Duty Black Ops

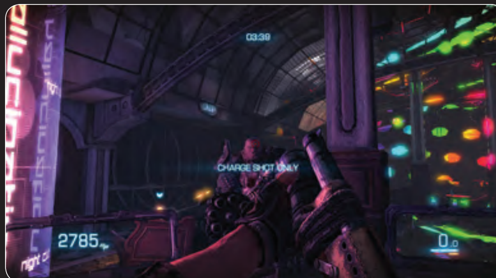


NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ BOOOM ✔ BOBOOOM ✔ İnanılmaz ama bir hikâyesi var! ✔ Tek kişilik oyun keyifli ✔ Beyinsiz FPS'lere yeni bir boyut ✔ Oynanış rahat ve keyifli ✔ DLC bekliyoruz heyecanla ✖ Online becerileri güdük ✖ Games for Windows Live


Bir yakalarsam çok fena olacak biliyorsun değil mi?







Mini boss kapışmaları hoş, heyecanlı. Cephaneniz sınırlıysa, Peace Maker Carbine'ın Charge modunda bir tane sallayın boss'a. Ateşi başına vurup kelini ovala



Sadist? Hadi canım sen de.

TARZ SAHİBİ OLMAK

Skill Shot menülerindeki listelerin bir kısmının herhangi bir açıklaması yok. Yani yapabileceğiniz birçok farklı şey var henüz bilmediğiniz ve bunların yolu size gösterilmiyor. Örneğin Fish Food'u başarılarınıza eklemek için, bir düşmanı denize atarak öldürmeniz gerekiyor. Siz başardıktan sonra açıklamasıyla birlikte listede yerini alıyor. Eğer listeleri takip ederek gidiyorsanız, bir süre sonra haritanın her köşesini zorlamaya başlıyorsunuz. Çünkü neyi nerede başarabileceğiniz belli değil. Eğer en yüksek zorluk seviyesinde oynuyorsanız daha önce hiçbir oyunda çekmediğiniz bir sıkıntı çeşidiyle tanışmanıza neden oluyor bu durum. Cephane sıkıntısı yerine düşman sıkıntısı çekmeye başlıyorsunuz. Hayatta kalmak için hızlıca düşmanları temizlerseniz, birçok fanteziyi gerçekleştiremiyorsunuz. Keskin nişancıların maksimum iki, yakın dövüş silahları kullanan mutantların da maksimum üç vuruşta canınızı aldığını düşünün-ce, Skill Shot kasmak başlı başına bir mücadele haline geliyor. Kolay değil bu işler yani.

İşlerin biraz daha kolay biraz daha eğlenceli olduğu ortam Anarchy modu. Oyunun iki online modundan biri olan Anarchy, haritaları co-op oynamamıza imkan veriyor. Burada yeni bir fenomenle tanışıyoruz. Team Skill Shot, Team Kill Shot. Tek başınıza fanteziden fanteziye koştuğunuz yetmiyormuş gibi iki arkadaş bir araya gelip Stygia sakinlerine dünyayı iki misli daha dar edebiliyorsunuz. Biriniz çekiyor, diğeriniz tekmeyi yapıştırıyor, kafasına sıkıyor, şişe geçiriyor... Eğlenceli, eğlenceli olmasına da yeterli değil. Adrenalini yüksek, aksiyonu tavanda böyle bir oyunun online modlarının daha zengin olmasını bekliyor insan. Diğer online muhabbetiyse Echo. Burada yine Ishi'yle birlikte tek kişilik haritaları oynuyoruz. Derdimiz en kısa zamanda haritayı tamamlamak ve mümkün olan en yüksek skoru yakalamak. Sonra da skor karşılaştırmak milletle. Özetle; meh. Yazının başında dediğim gibi, insan böyle bir oyunun online ortamlarda kıyamet kopartmasını beklerken, tek kişilik senaryoda çılgın gibi eğlendiriyor olması enteresan.

Enteresan olan başka bir mevzu da oyunun grafik kalitesi. Unreal motoru yaşını başını almasına rağmen halen oldukça iyi görünebiliyor. Doğru ellerde göz zevkimizi gayet güzel okşuyor. Özellikle Stygia'ya uzaktan baktığımız anlarda yağlıboya tablo tadında görüntülerle karşılaşıyoruz. Karakter modellemeleri gayet yerinde. Aksiyonu ve düşmanı bol Bulletstorm'un sistem ihtiyaçlarını olabilecek en düşük seviyede tutuyor olması iyi. Böyle bir oyun için daha iyi bir motor seçimi yapılamazdı sanırım. Oyun, "Unreal motoruyla yapılan tüm oyunlar birbirine benziyor" geyiğine de gayet güzel bir cevap veriyor. Tercih edilen renkler canlı ve hareketli olduğundan, tanıdık hiçbir şey ilişmiyor insanın gözüne. Kontroller konusunda da bir hayli çaba sarf ettiğini dile getiriyor People Can Fly. PC oyuncuları için zaten bir sorun yok ortada ama aynı şeyin konsollar için de geçerli olması çok hoş.

Senaryosu, Skill Shot sistemi, görsel ve işitsel doyuruculuğu, biraz çiğ ama güldürmeyi başaran mizah anlayışıyla Bulletstorm bu yıl çıkan en iyi olmasa dahi en eğlenceli FPS oyunu. Uzun zaman sonra bir FPS'nin başında salt eğlenerek vakit geçirebildiğim için mutluyum. Darısı başınıza.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★☆☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆

Önümüze gelene bir tekme, bir kanca, bir tekme daha, dört pompalı fişeği, bir de karşı duvardaki demirler. Önümüze gelene.

8,9

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl

→ **Tür:** Aksiyon → **Yapım:** People Can Fly → **Dağıtım:** EA Games / Aral İthalat → **Sistem:** İdeal Sistem → **Kutulu Fiyatı:** Belli değil → **Dijital İndirme:** Steam (60$) → **Yaş Sınırı:** 18+ → **Dahası İçin:** www.peoplecanfly.com/blog/, www.bulletstorm.com







maya başlayınca kamçıyla yakalayın miğferini ya da demir donunu, çekin alın altından. Boss ÇIPLAAAAK! Gerisi hayal gücünüze kalmış.





Kabasakal da artık ciddi bir iş sahibi olmaya karar vermiş. (Ciddi iş?)

Havada ne kadar çok kalabiliyorsanız, bu oyunda o kadar avantajlısınız (kaçmak için).



EŞSİZ ÇÜNKÜ...

Team Fortress'tan etkilenmiş olabilir ama kaynak kullanımı ve seviye sistemiyle konuyu daha da derinleştirmiş, ömrünü uzatmıştır. Cicidir.

PC | 360

PAZARTESİ SENDROMUNU ÜZERİNİZDEN ATMANIN EN KANSIZ YOLU -VOLKAN TURAN

Monday Night Combat

2010 YAZINDA XBOX LİVE Arcade'e çıkan ve çılgın eğlencesiyle PS3 kullanıcılarını kıskandıran Midnight Night Combat (MNC), şimdi de PC'ciler için döndü. Adını pek bilmediğimiz Uber Entertainment'ın sürpriz atağıyla ortaya çıkan ve "memnuniyet verici" satış rakamlarına ulaşan bu oyun hakkında çok yazıldı çizildi, zaten biz de XBLA için incelemesini yaptık aylar önce. Ama bir kez de PC'ciler için yazmazsak hatrı kalırdı.

GÖZÜM SENİ BİR YERDEN KEMİRİYOR AMA...

MNC'nin hangi oyunlara benzediğine karar verelim önce. Çünkü aklımızda birbirinden alakasız iki şey var. Bunlardan biri *Team Fortress*. Diğeriyse isminin *Team Fortress*'la birlikte anılmasına pek alışık olmadığımız tower defence türü. Sorsan birbirini tanımayacak bu iki yabancının nasıl olup da bir araya geldiğinin hikâyesiyse tamamen MNC'nin yetenekleri tarafından yazılıyor.

MNC sizden bir an olsun durmamanızı, hep saldırmanızı ve elinizdekileri en iyi şekilde kullanmanızı isteyen bir oyun, karşınıza sürekli farklı seçenekler çıkıyor. Daha arenaya bile girmeden başlıyor süreç; hangi sınıfı seçerseniz ona göre bir oyun planınız oluyor örneğin. *Team Fotress* oynayanların "kardeşim olur" diyecek kadar yakından tanıdığı Tank, Gunner, Sniper, Assassin, Support ve Assault sınıflarını kılık değiştirmiş halde de olsalar direkt fark edeceksiniz. Support olarak takım arkadaşlarınızı iyileştirebilir, Assassin olarak sinsice düşmanlara arkadan saldırabilir, bıçağınızla oymacılık işine girebilirsiniz.

Sınıfınızı seçtikten sonraysa arenaya balıklama atlıyorsunuz. Eğer offline modlardan birine, örneğin Exibition'a girmişseniz, yapay zekâ giderek zorlaşan dalgalar halinde üzerinize geliyor ve siz de her bir raundu geçerek bölümleri tamamlayamaya çalışıyorsunuz. Yani oyun bu noktalarda tower defence oluyor. Etrafınızda pek çok kule var ve bunları lazer, roket atar, güdümlü gibi farklı silah türlerinden birini seçerek otomatik saldırı timine dönüştürüyor ve size yardım etmesini sağlıyorsunuz. Yine ücretini ödeyerek güçlendirebiliyor veya tamir edebiliyorsunuz. Online modlardaysa tek fark, karşınızda robotlar yerine online oyuncular bulunması ve oyunun tam bir sınıf savaşına dönüşmesi *(Yaşasın Tankların sınıf mücadelesi! -Serp.)*. Dilerseniz karşı takıma yem olarak robotlar yollayabilirsiniz veya içinde bulunduğunuz arenayı zekice kullanarak tuzaklar kurarsınız. Yaratıcılığınızı asla hafife almayın!

Tower defence oyunlarda olduğu gibi gidebileceğiniz ve düşmanın size gelebileceği tek yol yok arenalarda. Pek çok yola sapabildiğiniz gibi, bir kısmına da ücret karşılığı atlayıp alternatiflerinizi zenginleştirebiliyorsunuz. Yani bir yerde savaşırken bir yandan da gözünüz parada oluyor, tüccarlık yapıyorsunuz. *Ne kadar harcarsam ne kadar kazanırım* hesabınız bir kurşunla bozulabileceği için cimrilik yapmamanızı öneriyoruz. Oyunda "durmak" diye bir kavram yok çünkü. O kadar ki, seviye atlamak isterseniz bile bunu kendi üssünüze dönüp güvende olduğunuz bir anda yapmanız gerekiyor.

Seviye atlama sistemiyse oyunun çok önemli bir parçası. Vereceğiniz hasarı ve hızınızı artırmak, kurşun doldurma süresini kısaltmak gibi en az dört seçeneğiniz oluyor. Oyundaki performansınıza göre para kazanıyor, kazandığınız bu paraları da işte bu tip yerlerde harcayarak daha da güçlü hale geliyorsunuz. Tabii yetenekleriniz geliştikçe oyundan aldığınız zevk de katlanmaya başlıyor, hiçbir şey olmasa rakiplerinizin gözlerinde beliren korku için değer. Diğer yandan, karşı tarafın daha güçsüz olması yenileceği anlamına gelmiyor. Arenayı ezbere bilen birkaç kişi, Support eşliğinde çok ciddi hasarlar verebilir takımınıza.

WIPE-OUT GİBİ. YOK YOK DEĞİL!

Takım bazlı online oyunlar arasında en iyisi olmayabilir MNC ama eğlence açısından en üst ligde oynayabilecek kapasitede olduğu bir gerçek. Animasyonlar, silah çeşitleri, liderlik sistemi gibi ufak tefek hataları olabilir ama kendinizi garip bir spor yapıyor gibi hissettiriyor bu oyun. Biraz strateji, çokça aksiyon, bol eğlence, soluksuz geçen online maçlar, düşük fiyat... Evet, *bundan iyisi Şam'da kayısı* atasözümüzle sizi sonraki sayfaya uğurluyoruz!

Team Fortress 2 > Monday Night Combat > Battlefield Heroes





Home-office çalışmayı seven oyuncular için tabii ki Sniper'ı öneriyoruz. Yerinizi belli etmeyin, yeter.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Kolay oynanabilirlik
- ✓ Para sistemi
- ✓ Zekice tasarlanmış bölümler
- ✓ Bol düşman
- ✗ Yükleme süreleri
- ✗ Animasyonlar ve bazı teknik konular
- ✗ Az içerik

Tür: Aksiyon → **Yapım:** Urban Entertainment → **Dağıtım:** Microsoft Games → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyat:** - → **Dijital İndirme:** Steam (14.99$) → **Yaş Sınırı:** 12+ → **Dahası için:** www.mondaynightcombat.com

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★☆

Eğer roket atanın arkasında saklanacaksanız, arkadaşınızı önden yollayacaksanız, cimrilik yapacaksanız hiç bulaşmayın. Yok, değilse, lütfen önden alalım sizi!

8,6

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl



NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Harbi bulmaca oyunu ✓ Bulmacalar çok iyi tasarlanmış ✓ Tek çözümlü olmaması ✓ Okumayı sevene hikâye ✓ Müzikler! ✓ Save sistemi ✖ Bazen çöküyor ✖ Bazen de çok zorlaşıyor



Diğer haritanız da bu. Millatan önceki GZS'lere benzemiyor mu?!

PC

HASAN 2 SALAK OSMAN 4 -VOLKAN TURAN

Spacechem

NORMALDE "BULMACA oyunu oynarım" diyen kitleyi biz "casual oyuncu" olarak adlandırırız. İşte bu oyuncular Flash oyun oynar, mobil oyun oynar, DS'i vardır, iki dolarlık bulmaca oyunlarını araştırır ve büyük bir keyifle, eğlenerek bulmacasını çözer ve gül gibi yaşayıp gider. Ben de bir yanımla bu kitlenin parçasıyım, bu tip oyunları deli gibi oynarım, ama ilk kez "bir bulmaca oyunuyla" karşılaştığımı hissettim ya da Spacechem bizi çok fena kandırıyor!

BANA İKİ KİLO SU MOLEKÜLÜ LÜTFEN!

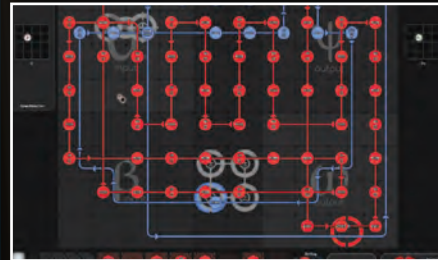
Şu oyunu çözmeye çalışırken ölürsem lütfen derginin bir kenarına şunu yazın; *"Spacechem zor bir oyun".* Yazın! Çünkü gerçekten çok zorlandım. Sudoku çözmek, gizli saklı nesneleri bulmak, labirentten fare çıkarmak, nesne eşlemek, kilitli odadan çıkmak veya piyano tuşlarına ayar çekmek filan bulmaca değilmiş, unutun onları! Spacechem'de uzayın köründe bir yerde, bir kimya mühendisini canlandırıyorsunuz. Amacınız yeni atomlar, moleküller, elementler keşfetmek. Yeri gelince de savaşmak. Bunu da bildiğimiz elementlerle yapıyorsunuz. Hayatında kimyadan 45 puandan fazla alamayan ben, bu oyun karşısında derin bir şok yaşadım! Hidrojenler, azotlar, oksijenler, bağlar, cart ve curtlar havada uçuyordu. Hani ÖSS'yi kaçırdığınızı gördüğünüz kâbuslar vardır ya, öyle bir rüyadaydım. Ama uyanmaya çalışmadım, sizler için kendimi kurban ettim ve oyunun daha da derinlerine daldım.

Hay dalmaz olaydım demedim değil hani! Serpil'e çaktırmadan da olsa "N'olur bu oyunu yazmayalım ühehe" dedim (çaktırmadan bu kadar oluyor!). Sus dedi, sustum. Oyunda Waldo isimli, atomları hareket ettiren bir platformu kontrol ediyorsunuz dedim. Devam et dedi...

Oyundaki bulmacalar iki aşamalı. İlk aşama, reaktör içerisindeki bulmacalar. Burada kırmızı ve mavi renkli Waldo'lar bulunuyor. Her bölümde sizden istenen bir molekül var. Mavi ve kırmızı Waldo'lara emirler vererek bu molekülleri oluşturmaya çalışıyorsunuz. Başlangıç platformundan bir atom parçasını alıp kendinize yol çiziyorsunuz. Atomu al, bırak, sağa dön, etrafında dön, diğer rengi bekle gibi pek çok komutunuz var. Molekülün oluşması için Waldo'ların eş zamanlı çalışması gerekiyor. Bu yüzden "bekle" komutu kafanızı karıştıran ilk etken. Daha sonra da "bağlar" yüzünden karışıyor kafanız. Az önce tek tek atomları düşünüyordunuz ama artık ikili, üçlü düşünmelisiniz. Ufak karelere bölünmüş ekranınızda komutları öyle doğru bir sırada vermelisiniz, yolunuzu öyle bir çizmelisiniz, öyle yerlerde beklemeli ve bağlayıcıları öyle yerlere kullanmalısınız ki molekül oluşsun! Evet, kabul edin; okurken bile kafanız karışıyor!

Diyelim istenen molekülü oluşturdunuz. Durun kaçmayın! Göreceksiniz ki bu bölüm aslında büyük bir haritanın ufak bir parçası, bu ufak parçadan aslında daha çok parça (bulmaca) var ve reaktörlerin hedef noktaya ulaşması için, doğru sırada ve doğru yerde çözülmeleri gerekiyor. Örneğin dört ufak bölümün bir bütün gibi çalışmasını sağlayacağınız bölümlerde burnunuzun kanaması olası.





Bu bulmacayı çözen genç kör oldu!

Grafik yok bu oyunda. Onun yerine birbirine dolaşan damarlar var!

ODTÜ MAKİNECİLERİN TEK SEVGİLİSİ!

Tamam, biraz abartıyor olabilirim, ama oyun kesinlikle size meydan okuyan cinsten. Daha önce oynadığınız hiçbir bulmaca oyunu tecrübesi burada işe yaramayacak çünkü bu oyunun tüm kuralları sil baştan. Ve bu harika bir şey! Bir kere alıştınız mı, yeni bir bulmaca türü keşfetmiş kadar (ki öyle) haz duyuyorsunuz ve saatlerce aynı bulmacada sıkılmadan çabalıyorsunuz. Çözseniz bile "daha iyisini yapabilirim" diye gaza gelebilirsiniz. Oyundaki kayıt sistemi mükemmel. Bulmacanızı n'aparsanız yapın kaydediyor. Geri ve ileri al özellikleri sayesinde hata yapmaktan korkmuyorsunuz. Zaten aklınıza ilk gelen çözüm %99 ihtimalle işe yaramayacak. Dene-yanıl mantıklı ama o da bir yere kadar. Baktınız yoruldunuz, Youtube kanalına gidin ve çözümlere bakın. Her bölüm sonunda dilerseniz çözümü kaydedebiliyor ve yayınlayabiliyorsunuz. "En az reaktör kullanarak kim çözmüş bu bulmacayı bakim" diye girdiğinizde, tatlı bir rekabet ortamı olduğunu göreceksiniz.

Oyunun bir diğer güzel yanı da verdiği his. O da *"bu oyun zor ama bak çözüm orada, az kaldı, beceriyorsun"* hissi. Sizi salak yerine koymuyor, sizin de onu salak yerine koymanıza izin vermiyor. Asla "bu bölüm geçilmez" diyemiyorsunuz ama *buldum* da diyemiyorsunuz. Sonuç olarak *Super Meat Boy*'a zor diyorsanız, siz henüz Spacechem'i görmemişsiniz!

BEN OLSAYDIM...

Oyuna online multiplayer modları koyardım. Zaman kaşıveya takım takıma karşı gibi. Facebook versiyonu da olsa çok oynanırdı.

SON KARAR

Grafik	
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★★

Çok derin. Çok kompleks. Utanmadan bir de uzun hikâye eklemişler! Sürekli güncelleniyor. Düzeltiliyor. Yani bağımsız oyun alacaksanız, durduğunuz kabahat akkiraz.

8,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat – 1 gün – 1 hafta – 1 ay – 1 yıl



→ **Tür:** Bulmaca → **Yapım:** Zachtronics Industries → **Dağıtım:** Zachtronics Industries → **Sistem:** Ekonomik → **Kutulu Fiyat:** - → **Dijital İndirme:** Resmi Sitesi (20$) → **Yaş Sınırı:** 3+ → **Dahası için:** www.spacechemthegame.com

MÜJDE! SİZİN OYUN DOĞURDU

Bilgisayar oyunu denen kavram hızla evrilerek farklı noktalara doğru yol almaya devam ediyor. Eskiden "bilgisayar oyunu" dendiğinde sistemlerimizi suyunu çıkarırcasına kastırıp zorlayan büyük oyunlar akla gelirdi sadece, oysa aynı bağımlılığı yaratmayı başaran çok daha basit oyunları internette gezinmekte kullandığımız tarayıcılarda oynayabilir hale geldik artık. Ve bu, 90'ları ve türün ilk örneklerini hatırlayanlar için son derece heyecan verici bir şey. Yıllar öncesinin *OGame*, *Bitefight* gibi çeşitli tarayıcı oyunlarından türeyen ve giderek popülerliği artan bu tür, haliyle büyük oyun firmalarının da ilgisini çekmeye başladı. Hele ki ellerinin altında Facebook gibi çok ciddi bir kesime hitap eden ve kullanabilecekleri muazzam bir platform olduğunu fark ettiklerinde... Dolayısıyla ortaya yeni bir akım çıktı; "AAA" oyunların "aaa" uzantıları. Yani büyük oyunların ufak kardeşleri. Milyon dolarlar harcanarak hazırlanan bazı oyunların bu küçük yan projeleri, tarayıcılarımıza sızmakla kalmayıp internette gezinmekle harcadığımız zamanı bile çalıyor artık bizden. Peki şikayetçi miyiz? Doğrusunu isterseniz kaliteli örneklerini görmeye devam ettiğimiz sürece hayır. Tahmin edeceğiniz üzere bu mini-dosyamızda da büyük serilerin bahsetmeye değer yan oyunlarına bir göz atacağız. Kemerlerinizi bağlayın, yolculuğumuz başlıyor!
–CAN ARABACI





Hikâye	★★★★★
Grafik	★★★★★
Müzik	★★★★★
Eğlence	★★★★★
İçerik	★★★★★

9,2

ASSASSIN'S CREED: PROJECT LEGACY

İtiraf ediyorum, bir ara Facebook'a tek girme sebebim Project Legacy'ydi. Son derece basit gözüken bir Facebook oyununa, Assassin's Creed Brotherhood gibi dev bir oyuna etki edecek kadar çok hikâye ve detayın nasıl sıkıştırılabileceğine daha güzel bir örnek verilemez sanırım. Brotherhood'un yan oyunu olan Project Legacy'de, Abstergo Industries'in Animus deneklerinden biri rolüne bürünerek atalarımıza ait çeşitli anıları inceliyoruz. Ancak bu anılar klasik Assassin's Creed oyunlarının aksine tek bir kişiye ait değil, birçok karakterin hikâyesine dokunma şansı buluyoruz. Chapter 1 Agnadello Savaşı sırasında Bartemeleo d'Alviano'ya, Chapter 2 bir infaz görevi üzerindeki Francesco Vecellio'ya, Chapter 3 yakından tanıdığımız Monteriggioni'nin koruyucusu Mario Auditore'ye ve Chapter 4 Suikastçi Perotto Calderon'a ait anılar işleniyor.

Italian Wars adı altında geçen bu dört bölümü bitirmek için bile bayağı bir zamana ihtiyacımız var ama asıl şoku Brotherhood'un çıkışından kısa bir süre sonra eklenen "Rome" bölümleriyle yaşadık. Rome bölümlerinde koca iki bölümün tamamen Lucrezia Borgia'nın oğlu Giovanni Borgia'ya ait olduğunu söylersem sanırım kafanızda bir resim oluşacaktır. Üstelik özellikle Borgia'ya ait bu bölümlerde en az üç farklı Piece of Eden'la içli dışlı oluyoruz ki, oyunun hikâyesini bilenlerin bu noktada bir "oha" tepkisi verdiğini buradan bile duyabiliyorum. Ancak Project Legacy'nin aydınlığa kavuşturduğu detaylar bununla da kalmıyor. Bu bahsettiklerim, oyunun sunduklarının sadece küçük bir kısmı. "Rome" bölümlerini bitirdikten sonra da oyun sona ermiyor. Zira yılbaşında eklenen "Holidays" görevleri ve Ubisoft'un özel günlerde kutlama amaçlı yayınladığı bölümler de yine bir o kadar ilginç.

Bir Facebook oyununun bu kadar önemli bir hikâyeye sahip olması gerçekten şaşırtıcı ama sizi Project Legacy'ye bağlayacak tek şey hikâye değil. Oynanışın keyifli olması ve yaptığınız her şeyin (hesabınızı "Uplay" üzerinden bağladığınız takdirde) Brotherhood'a da etki etmesi, ek görevler açması ve florin kazandırması gibi durumlar da söz konusu. Hatta Project Legacy'yle kazandığınız Uplay puanlarını Brotherhood için yeni kostümler vs almaya bile harcayabiliyorsunuz. Bunun dışında her bölüm sonunda Abstergo tarafından yapılan testler, kazanılacak achievement'lar ve tamamlanacak Mnemonic Setleri derken bir de bakmışsınız ki level 58 olmuşsunuz (en azından ben bunu görünce küçük bir şok yaşadım). Şu anda neredeyse tüm içeriği bitirmiş olsam da hâlâ "Ubisoft bundan sonra ne ekleyecek bakalım?" diye merak etmeden duramıyorum. Eğer Assassin's Creed maceranıza Facebook ortamından devam etme fikri çekici geldiyse (ki seriyi oynadıysanız muhtemelen her türlü Brotherhood içeriğine aç olduğunuzdan çekici gelmiştir) tek yapmanız gereken apps.facebook.com/projectlegacy adresine gitmek.

> **Tür:** Facebook Oyunu > **Yapım:** Ubisoft > **Yaş Sınırı:** - > **Adres:** apps.facebook.com/projectlegacy

DRAGON AGE: JOURNEYS

Dragon Age: Journeys, Dragon Age: Origins'ten önce oyunun tanıtım kampanyasının bir parçası olarak çıkarılmış bir Flash oyun. Çizgi filmi andıran 2D grafikleri ve taktiksel oynanışıyla bizi Orzammar'ın altındaki Deep Roads'ta çeşitli maceralara yollayan Journeys, aynı zamanda belli kriterleri tamamladığınızda Origins için 3 farklı eşya kazanmanıza da izin veriyordu. Oynamak isterseniz www.dragonagejourneys.com adresinden DA: Journeys'e göz atabilirsiniz.

DRAGON AGE: LEGENDS

Dragon Age: Journeys'e neden bu kadar kısa değindiğimizin asıl sebebine gelecek olursak... Journeys'den çok daha alımlı ve kapsamlı bir proje olan Dragon Age: Legends'dan da bahsetmek istiyoruz! Facebook üzerinden oynanacak olan Legends şu anda kapalı betada olduğundan ve biz de henüz oynama şansı bulamadığımızdan, elimizde sadece yapımcıların verdiği sınırlı bilgiler var.

Dragon Age: Legends, Journey'in bir nevi devamı sayılacak ve haftalık olarak güncellenmesi planlanan hikâyesi de aynı zamanda Dragon Age II'ye bağlanacak. Üstüne bir de eğer Dragon Age II'yi önceden sipariş edip Signature Edition'a çevirdiyseniz hesabınızı oyuna tanıttığınızda ekstra eşyaların yanında yanınıza yardımcı olarak alabileceğiniz Hawke'ı da açmış oluyorsunuz ki Signature Edition'a sahip olmayanları gerçekten kıskandıracak bir ekstra olmuş bu. Ah Bioware ah, onu da al, bunu da al diye soyup soğana çevirdin bizi!

Dragon Age II'nin çıkışından kısa bir süre sonra Facebook kullanıcılarına açılacağını tahmin ettiğimiz Dragon Age: Legends'ın önemi Bioware tarafından da sık sık vurgulandığı için merak etmeden edemiyoruz. Eğer oyunu daha yakından takip etmek ya da kapalı betaya başvurmak istiyorsanız gitmeniz gereken adres; dragonage.bioware.com/info/legends

Hikâye	★★☆☆☆
Grafik	★★★☆☆
Müzik	★★★☆☆
Eğlence	★★★☆☆
İçerik	★★★☆☆

6,8







Journeys bitti, hadi bize Legends verin! Ne tuhaf, şu an Dragon Age II için yalvarıyor olmalıydım...

> **Tür:** Tarayıcı Oyunu > **Yapım:** EA2D > **Yaş Sınırı:** - > **Adres:** www.dragonagejourneys.com



MIGHT&MAGIC: HEROES KINGDOMS

Heroes of Might and Magic serisi yüzünden ömrü çürüyenlerdenseniz hemen şimdi arkanıza bakmadan kaçın. Eğer okumaya devam ederseniz o karanlık döneme tekrar geri dönmeniz işten bile değil! Çünkü burada konuşacağımız şey devasa bir haritada geçen ve online oynanabilen bir Heroes of Might and Magic oyunu.

Gönül isterdi ki Heroes Kingdoms temellerini Heroes 3'e dayandırsın, ancak oyun 5 numaralı HoMM'u temel alıyor. Yine de zaman zaman absürtleşen hikâyesini hesaba katmazsak hiç de fena olmayan Heroes 5 de serinin hayranlarını cezbetmeye yetecek kadar kuvvetli bir silah. HoMM oyunlarında klasik olduğu üzere Heroes Kingdoms'da da yapacağınız ilk seçim hangi kaleyle oynayacağınız olacak. Şu anda oyunda seçebileceğiniz kale sayısı dört; Haven, Inferno, Academy ve Necropolis. Her şehrin kendine göre güçlü ve zayıf olduğu yanlar var –ki zaten seçiminizi yaptığınız ekranda da bunları açıkça görmeniz mümkün. Örneğin benim favorim olan Haven, oldukça kuvvetli birimlere ve kendi kendine yeten bir ekonomi artılarına sahipken, büyü konusunda sınırlı gelişim ve pahalı binalar gibi dezavantajlarla geliyor. Bu durumda, genel oynayış stilinize en yatkın olacak kaleyi seçmek en mantıklısı. Tarayıcı tabanlı bir Heroes oyunu için 4 kale aslında yeterli olsa da, ne yalan söyleyeyim, gözlerim yine de Sylvan ve Dungeon kalelerini aradı (ben aslında Heroes 3'teki Rampart'ı özlüyorum, ah benim o kıymetli Grand Elflerim neredeler şimdi kim bilir!).

Kalemizi seçtikten sonra ufak bir hazırlık bölümü oynuyor, kısa bir videoyla oyunun dünyası Ashan'ı tanıyoruz ve nihayet asıl kısma geçiş yapıyoruz. Oyunun iskeletini alıştığımız, bildiğimiz, sevdiğimiz Heroes serisi oluşturuyor yine. Temelde yine kalemizi geliştirip kaynak noktalarını ele geçiriyor ve ordumuzu toplayıp düşman toprakları fethetmeye gidiyoruz. Ancak bu sefer gayet açık uçlu bir haritada olduğumuzu ve bu haritanın diğer oyuncularla kaynadığını göz önüne alırsak işin şenlikli kısmı işte burada başlıyor.

Öncelikle zaten doğrudan gelişip rakipleriniz üzerine yürümeniz mümkün değil, kalenizin etrafını güvenceye almak muhtemelen birkaç gününüzü yiyecektir (gerçek zamanda birkaç günden bahsediyorum, evet). Her hareketiniz gerçek zamanda hesaplandığından bir gün içinde yapabileceğiniz hareket sayısı da kısıtlı haliyle. Neyse ki oyuna katıldıktan sonraki ilk 15 gün boyunca "çaylak koruma programı" altında olacağınızdan bu süreçte diğer oyuncuların size saldırma şansı yok. Tabii bunun tersi de geçerli, yani siz de 15 gün dolana kadar uslu durmak zorundasınız. O yüzden elinizdeki bu süreyi ordunuzu ve kalenizi mümkün olduğunca geliştirmek için harcamanız ve gereksiz savaşlardan kaçınmanız en mantıklısı olur.

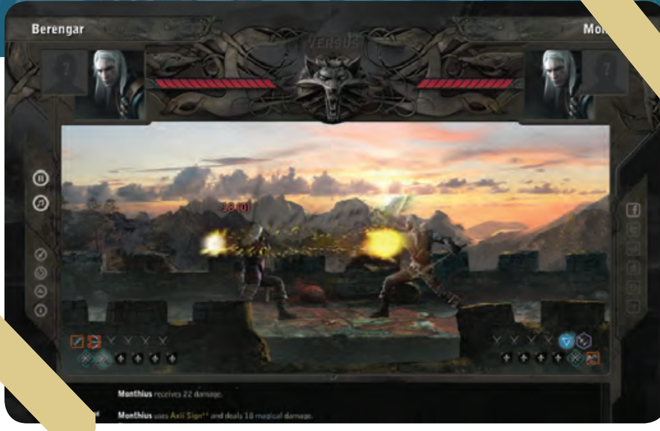
İş sadece kale ve kaynak yönetimiyle bitmiyor takdir edersiniz ki. Oyunun adı "Heroes" olduğuna göre bir yandan kahramanlarımızı da geliştirmek en başta gelen görevlerimizden biri. Kahramanların gelişebileceği 12 karakter sınıfı (ki bunlardan üç tanesini seçebiliyorsunuz) ve bu sınıfların da alt yetenekleri olduğundan, çok sayıda kombinasyon şansınız var. İlk başta seçeceğiniz bir kahramanın yanında kalenize yapacağınız bir tavern sayesinde paranız yettikçe yeni kahramanlar almanız da mümkün. Özellikle oyunun başlarında başlangıçtaki kahramanınıza ek bir tane daha satın alıp orduları tek kahramanda birleştirmek çok büyük rahatlık sağlıyor savaşlarda, ısrarla uygulayınız.

Sizlere Heroes Kingdoms'ın linkini vermeden önce yazının başında yaptığım uyarıyı tekrarlıyorum; HoMM serisi yüzünden ömrünüzün birkaç yılını çürüttüyseniz dikkat! Zira her Heroes oyununda olduğu gibi "Ne zaman sabah oldu?" sorusunu sordurtabilecek potansiyele sahip bu oyun da (tabii burada "turn"ler *birazcık* daha uzun sürüyor, orası ayrı). Hâlâ kararlıysanız adresi; mightandmagicheroeskingdoms.ubi.com/play Şimdiden geçmiş olsun.

Hikâye	
Grafik	★★★★☆
Müzik	
Eğlence	★★★☆☆
İçerik	★★★★☆

8,1

> **Tür:** Tarayıcı Oyunu > **Yapım:** Ubisoft > **Yaş Sınırı:** 7+ > **Adres:** mightandmagicheroeskingdoms.ubi.com/us





THE WITCHER: VERSUS

The Witcher 2: Assassins of the Kings'in eli kulağında. Peki siz o dünyaya dönmeye hazır mısınız? Bunun cevabını vermek için çok da acayip deneyler yapmanıza gerek yok; The Witcher: Versus'a buyrun, size o dünyanın kurallarını yeniden hatırlatacak olan küçük ama büyük yan oyuna!



The Witcher: Versus, düello yapabileceğiniz sayısız rakibi, güçlü düşmanları ve karanlık güçleri karşınıza seriyor. Oyuna başlarken yapacağınız ciddi bir seçim, oynayışınızı neredeyse kökünden değiştirecek. Bir Witcher olarak yaratıkları mı avlayacaksınız? Yoksa bir Sorceress olarak büyünün peşinde mi koşacaksınız? Belki de bir Frightener olarak içgüdülerinizi takip ederek önünüze çıkan tüm engelleri ortadan kaldırmayı tercih edersiniz? Evet, evet, yanlış okumadınız. Frightener da seçebiliyorsunuz oyuna başlarken. Ve yaptığınız bu seçime göre farklı güçlerle yetenekler kazanıyorsunuz. Bundan sonrası sizin seçiminize kalmış, ister diğer oyunculara dadanıp onları düellolara davet edin, isterseniz de bir tarayıcı oyununa göre oldukça zengin olan görev yelpazesinden bir şeyler seçip yollara düşün. Ancak seçiminiz hangisi olursa olsun unutmamanız gereken bir şey var; Witcher evreni oldukça tehlikeli bir yer ve ne kadar güçlü olursanız olun, sizden daha güçlü birileri her zaman karşınıza çıkabilir.

Düello ya da macera, eninde sonunda bir şekilde savaşmak zorunda kalacaksınız. Bu noktada savaşların nasıl işlediğine bir göz atmak gerekiyor. Savaş mantığı, esnemeye oldukça müsait bir taş-kağıt-makas oyununu andırıyor. Rakibinizle karşı karşıya geldiğinizde karakterinizin yapacağı saldırı ve savunma hareketlerini önceden seçerek savaş komutunu veriyorsunuz. Bundan sonrasında sizin ve rakibinizin verdiği komutlar karşılaşıyor, üstün gelen komutları veren taraf da genelde savaştan galip ayrılıyor. Ancak dediğim gibi, klasik taş-kağıt-makas mantığına göre biraz daha "esnemeye" müsait bir sistem olduğundan karakterinizi nasıl geliştirdiğiniz klasik döngüyü kırmanızda anahtar rolü oynayabiliyor. Bu sayede seviye atladıkça kazandığınız puanları harcarken iki kere düşünüyorsunuz.



Maceraya çıkarken genelde gideceğiniz yerin uzaklığına göre yanınıza erzak almanız gerekiyor. Çeşitli görevlerden ve yaratıklardan kazandığınız paraların çoğu da bu erzaklara gidiyor zaten. Burada asıl püf nokta, yanınıza daima fazladan erzak alarak yola çıkmak. Çünkü az önce de dediğim gibi, oyunun geçtiği dünya oldukça acımasız ve zaman zaman başınıza gelen rasgele olaylar sonucu erzaklarınızın bir kısmını yitirebiliyorsunuz. Ya da yeterince şanslıysanız fazladan erzak bulduğunuz da oluyor tabii, ama *nedense* benim başıma daha nadir geliyor bu. Erzak dışında, bir macera sırasında karşınıza çıkan düşmanları ne zaman harcayıp ne zaman görmezden geleceğinizi (ya da kaçma vakti geldiğini) de iyi düşünmeniz gerekiyor. Çünkü önceki savaşınızın yaralarını sarmadan güçlü bir düşmanın karşısına çıktığınızda çok yüksek ihtimalle yenilen taraf oluyorsunuz. "Basit bir tarayıcı oyunu işte" deyip atlamayın, boyunuzdan büyük işlere kalkışmamak lazım yani.

Macera ve düellolar kesmediyse de seçenekleriniz tükenmiş değil. Özellikle büyük loncaların katıldığı kale kuşatmaları da oyunda güçlenmenin bir diğer yolu. Loncanızdaki arkadaşlarınızla birlikte yaptığınız kuşatmalarda her seviyeden karakter yarar sağlayabildiğinden kendinize sağlam bir lonca ve lonca arkadaşları bulmak da ayrı bir önem taşıyor. Eğer kuşatmanız (ya da savunmanız) başarıya ulaşır da kaleye sahip olursanız prestij puanları, günlük bonus para ve deneyim puanları gibi ekstralar kazanıyorsunuz.

Oynamaya devam ettikçe daha da derinleşen bir oyun The Witcher: Versus. Ve kesinlikle oynamaya değer. Hele ki The Witcher 2 bu kadar yakındayken, önümüzdeki günlerde oyuna tonla yeni özellik ekleneceğini ve ortalığın biraz daha canlanacağını tahmin etmek çok da zor değil. The Witcher: Versus'a witcher-versus.gamigo.com adresinden ulaşabilirsiniz.

> **Tür:** Tarayıcı Oyunu > **Yapım:** Gamigo > **Yaş Sınırı:** - > **Adres:** witcher-versus.gamigo.com

STACKING

PC | 360 | PS3

ERKEK ÇIKACAK, KIZ ÇIKACAK -B. EMRE ÜLGEN

NE KADAR YASAKLI KİTAP, muzır neşriyat varsa uluorta okumuş, nerde delibozuk bir film, terelelli bir oyun duysa hemen peşine düşüp bulmuş mazisi karanlık biri olmama rağmen şimdilerde *Stacking*'i kimseye göstermeden gizli saklı oynuyorum. Fakat ne yapayım, sevdiğime utandığım zırva şeyler öyle çok ki; ofiste Ajda şarkılarıyla dans etmek, *Kadın Değil Baş Belası* filmini 68 kere seyretmiş olmak, *Toraman*'ı gözümden yaş gelecek kadar gülerek okumak derken böyle suçlu zevklerimden bir tanesini daha çevreme açık edecek yüzüm kalmadı. Dahası *Stacking* çok şapşal bir oyun ve bense espri bile sayılamayacak -daha büyük bir bebeğin içine girdiğimizde çıkan gıdıklanma sesleri, özel yeteneği göz korkutmak olan başka bir bebeğin kafasını uzatarak gulugulu yapması gibi-acayipliklere duraksız gülecek kadar alık biri olduğum için aslımı daha fazla belli etmekten korkarak bunu saklayayım istedim. Ama ne yaptım; bir-iki kişiden çekinip tutup size açık ettim, işte aptal olduğum burdan belli.

KENARLARDAN KÖŞELERDEN

"Şu oldu bu oldu, en nihayetinde ne oldu?" kısmını üzülerek kapatıp incelemeye geçecek olursam *Stacking*, *Full Throttle*, *Grim Fandango* gibi kült oyunların yaratıcısı olan Tim Schafer'in şirketi Double Fine'ın son eseri. Oyunda baca temizleyiciliği yapan Blackmore ailesinin -ve de *Stacking*'in geçtiği dünyanın- en ufarak üyesi olan Charlie Blackmore'u kontrol ediyor ve babası borçları ödeyemediği için sanayici Baron tarafından zorla çalıştırılan beş kardeşimizi kurtarmak üzere yola çıkıyoruz. Stacking çocuk işçiliği gibi ağır hüzünlü bir temayla açıldığından mesaj kaygısı olan bir oyun intibaı verse de, kontrolün bize geçtiği ilk anda kıyasıya şapşal ve neşeli bir oyun olduğunu belli ediyor. Zira biz matruşka denilen iç içe geçmiş Rus bebeklerin en küçüğünü oynuyor ve bir çocuk oynarken bebeklerini nasıl yürütürse öyle hoplaya zıplaya yürüyoruz.



Stacking'in bana en çekici gelen yönü, daha sonra bahsedeceğim tamamen kendine özgü oyun mekaniğinden ziyade işte bu dünyanın albenili tuhaflığı oldu. 1930'ların görselliğini anımsatan ortamlar, eski eşyalar, kibrit kutuları, toplu iğneler gibi bir çocuğun oyuncak diye kullandığı çerçöple oluşturulmuş. Fakat bir bütün olarak –aynı çocuğun hayal gücünün gözünden izliyormuşuz gibi- harika görünüyorlar. Yüz ifadelerinin sabit ve elden koldan bile yoksun olmalarına rağmen matruşkaların üzerlerindeki detaylar ise hayret verici. Öncelikle her birinin çizimi çok güzel ve tek bir ifadeyle karakterlerini yansıtacak denli ustaca kotarılmışlar. Ayrıca vamp bir kadının çalkalaya-


Bu ne yetenek hanımefendi.

YİNE Mİ!

Ne yazık ki yine son dönem bir Tim Schafer oyununda, yine şahane bir fikrin yeterince geliştirilememesi yüzünden klasik olamayışını izliyoruz. Grim Fandango'dan sonra gelen her oyunda, bir noktada "Yine mi?" dedirtiyor Schafer, artık dedirtmesin.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Matruşkalar ✔ Görsel tarz ✔ Müzikler
✖ Oyun süresi ✖ Çok kolay bulmacalar ✖ Kendini tekrar eden oynanış



Zavallı Charlie'cik. Herkes onunla dalga geçiyor boyu çok kısa diye.

Bu aile fotoğrafında görünmüyoruz bile.

Limbo > ilomilo > Stacking



rak, hoppa bir hizmetçinin hoplayarak yürümesi gibi ayrıntılar *Stacking*'in şen şatır atmosferini daha da renkli kılıyor. Grafiklerle ilgili tek sorun kameranın zaman zaman diyalogları okutmayacak kadar burnumuza girmesi. Konuşmalar demişken oyundaki diyaloglar, *Stacking*'de sessiz sinema estetiği tercih edildiğinden seslendirilmemiş. Charlie Chaplin filmlerindekine benzer aniden patlayan yaylılar ve aceleyle tıngırdayan piyanolarla dolu parçalarla da bu sessiz sinema hissi tamamlanmış.

KADEHLERDEN ŞİŞELERDEN

Matruşkaların kullanılmasının asıl sebebi ise şüphesiz benim gibi güzelce ambalajlansa hava gazı bile satın alacak görünüş budalalarını kandırmak değil, yepyeni bir oynanış mekaniği sunmak. Şöyle ki, en küçük bebek siz olduğunuzdan diğer matruşkaların içine girerek onları kontrol edebiliyor ve böylece her bebeğin kendine özgü yeteneğini kullanmak suretiyle bulmacaları çözüyorsunuz. Böylesine avare bir oyundaki yetenekler de ateş topu atmak, bilgisayar hacklemek değil takdir edersiniz ki; kur yapmak, çay höpürdetmek, eldivenle tokat atmak (en sevdiğim yetenek, çok şık) ve -oyunda zırt pırt karşımıza çıktığı için belirtmek zorundayım- yellenmek benzeri Stacking'in deliliğine yaraşır yetenekler kullanıyorsunuz. Oyundaki her bulmacanın 3 ila 5 arasında farklı sayıda çözümü var ve bir bulmacayı bir kere çözmüş olsanız bile diğer çözümleri bulmak üzere geri dönmeniz mümkün. Bunun dışında *Hi-Jinks* denilen, beş erkeği kovala, bütün kızları öp tarzı görevleri bitirerek kimi ödüller kazanabiliyorsunuz. Fakat bunca farklı seçeneğin olması içeriği zenginleştirmek değil, oyunun bir süre sonra kendini tekrarlayan oynanışını süslemek için bana kalırsa. Bir kere bulmacalar çok kolay ve oyun ilerledikçe zorluk seviyesi pek de değişmediğinden bir süre sonra çocuksu bir oyundan ziyade çocuklar için bir oyun hissi vermeye bağlıyor Stacking. Dahası çözümler etraftaki bebeklerin yeteneklerini kullanmak üzerine kurulduğundan, oyunun çok orijinal geldiği ilk yarısından sonra diğer çözümleri denemek cazibesini yitiriyor. Böyle oynadığınız takdirde 3-4 saatte bitirilebilen ve *Limbo* gibi güçlü rakipleri varken biraz cömert ya da benim gibi saçma şeylere tutkun biri değilseniz 15 dolar vermek istemeyeceğiniz oyuna dönüşüyor *Stacking*.

Son oyununu hâlâ *Grim Fandango* olarak görüp ondan sonraki işlerini keyifli fikirlerin tekdüze uygulamaları olarak düşündüğüm (lütfettiniz paşam) Tim Schafer'in bu taze oyununu başta çok sevdim. Fakat sonlara doğru rengini kaybettiğini görüp sıkılarak, çok çok güldükten sonra birden susunca kendini ahmak gibi hissetmeye benzer bir hisle oynadım. "Ne uyduruk şeylere güldüm – üfürüğe gülenin üfürük kadar aklı yoktur" diye utanmam da cabası. İşte tam o sırada televizyonda Ajda çıkmasın mı? Ben bir oyna, bir oyna...(avam işte, ne yapsa kendine sırtını dönemiyor).



Oyunun hikayesi hep böyle derme çatma bir tiyatro dekorunun önünde anlatılıyor.



Kur yapmak gündelik hayatta bile ne kapıları açıyor, değil ki oyunda.



→ **Tür:** Macera → **Yapım:** DoubleFineProductions → **Dağıtım:** THQ → **Dijital İndirme:** Xbox Live/PSN (15$)
→ **Yaş Sınırı:** 10+ → **Dahası İçin:** www.facebook.com/stackingvideogame

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Stacking delirerek başlayıp ne yazık ki durularak biten bir oyun.

8,0

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

KİLOLARLA SAKLAMBAÇ OYNAMAK – ALİ SEZGİN

Your Shape: Fitness Evolved

OYUNGEZER SÖZ KONUSU olduğunda en basit olaylar bile büyük bir gizeme dönüşebilir. Ay başında postama gelen oyun örneğin; başka bir insan evladı olsa beleş oyun buldum diye sevinirken, ben şüpheye düşüyorum. Örneğin ay başında bulduğum Your Shape: Fitness Evolved'un dergide çalışmaya başlamamla beraber büyüyen göbeğime karşı evrenin bir oyunu mu yoksa Serpil'in yazmam için yolladığı bir oyun mu olduğundan emin olamıyorum. Aslında büyük düşünürsek Kinect bile sırf ben kilo vereyim diye uydurulmuş bir şeytan icadı olabilir. Kim bilir?

Your Shape Fitness Evolved'u ister istemez posta kutumdan çıkarıp Xbox'ıma yerleştirdim. Adından işkillenip biraz daha rahat kıyafetler giymiştim ki ne kadar hayırlı bir karar verdiğimi ilerleyen saatlerde anladım. Kinect'i kullanan Your Shape bütün konseptini sanal gerçeklik üzerine kurmuş. Kamera görüntünüzü çeşitli renklere boyayarak (sizi birebir yerleştirmiyor ki ne kadar komik gözüktüğünüzü fark etmeyin) oyun dünyasına ekliyor. Diğer Kinect oyunlarının aksine oyunu oynayabileceğiniz alanı net olarak görüyorsunuz ve hareketlerinizi buna göre ayarlıyorsunuz. Şimdiye kadar gördüğüm en şık ve stilize Kinect oyunu olduğunu söyleyebilirim. Hatta *Dance Central*'ı saymazsak içinde koca kafalı avatarlar olmayan ilk Kinect oyunu olarak Your Shape'i daha bir takdir ettim.

Dakika 1: Oyun otomatik olarak fiziksel hatlarımı tarayıp boyumu ve kemik yapım gibi detayları belirledi. Boyumu santimine kadar doğru bilmesi takdirimi kazanmışken, diğer detayların neden önemli olduğunu da daha sonra anladım. Hareket ederken kolumu ne kadar açmam gerektiğini veya bacaklarımın ne kadar kırılacağını bu detaylar belirliyor. Belki kulağa çok önemli gelmeyecek ama yapmam gereken egzersizlerin vücut yapıma uygun şekilde ayarlanması çok önemli. Yumruk atmam gerektiğinde vuracağım kutu tam kolumun hizasında oluyor veya bacaklarımı kırarak esnemem gerektiğinde Your Shape ne kadar eğilebileceğimi söylüyor.

Dakika 11: Yavaş yavaş terlemeye başladım. Yaş ve kilomu girdiğimde aradaki dengesizlik karşısında bir süre duraksayan oyun, bariz şekilde beni fazla zorlamamaya çalışıyordu ama yine de ne kadar hamlaştığımı görmeme engel olamadı. Zaten acımasız bir hoca değil Your Shape, size sürekli hedefler koyuyor ama illa ki bunları tamamlamak

EN GÜZEL YERİ

Oyuna girer girmez sanal gerçeklik kavramı tam anlamıyla suratınıza çarpıyor. Önce oyunun içinde kendinizi görüyorsunuz ve saf saf çevredeki topları tekmelemeye başlıyorsunuz. Daha sonra oyun bir anda boy ve iskeletinizi hesaplayıp sizi dumura uğratıyor. Bir şekilde kendiniz olarak oyuna dahil olmak ve o dünyayı etkileyebilmek kesinlikle ileride üzerine gidilmesi gereken bir fikir.



Zen hem huzur veriyor hem de yapması insanı zorlamayan hareket setlerinden oluşuyor.

Kolunuzun uzunluğunu merak ediyorsanız Your Shape ile artık bunu öğrenebilirsiniz.



NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Etkileyici arayüz ✓ Eğitim modları ✓ Eğlenceli oyunlar ✓ Oyuncuyu bezdirmiyor ✗ Algılama sistemi kusurlu



Fitness'da tek yapmanız gereken eğitmeninizle sekronize olarak hareketleri tekrar etmeniz



Abiye arkadan aduket atmak 2 kaloriymiş

zorunda değilsiniz. İlk olarak 100 kaloriyle başlıyor, oradan 1000'e ve sonra da 10.000'e kadar çıkıyor. Ve her ne kadar bir "oyun" olsa da bunları başarmak gerçekten de bir tarafınızdan ter akıtıyor.

KOLLARI BIRAKIYORUUZ VE SONRA YERDEN TOPLUYORUUZ

Oyunun üç modu var. İlki fitness dersleri ki beni en çok zorlayan bu oldu. Benim gibi hamlaşmış bünyeler için bazı hareketler gerçekten başlarda imkansız. Ama kendinizi evinizde değil de bir fitness hocasının eşliğinde çalışırken hayal etmek istiyorsanız hayal kırıklığına uğramayacaksınız. Çoğu antrenmanda hocanız ne yapıyorsa aynısını yapmanız gerekiyor, onunla eş zamanlı hareket etmek de oldukça önemli. Eğer ki batırırsanız antrenörünüz sizi beklemiyor olacak, senkronu tekrar tutturmanız gerekiyor. Fitness genel olarak dayanabildiğiniz sürece devam ediyor ki bu durumda inanın pes etmek istiyorsunuz zaten.

Bunun haricinde insanı çok yormayan fitness oyunları var ki hepsi oldukça keyifli. Your Shape sadece vücudunuzu şekle sokup kilo vermenizi değil, dengenizi geliştirmeyi de hedefliyor. Önünüzdeki hayali kutuları kırdığınız mini boks oyunu, hulahup çevirmece ve denge tahtası gibi oyunlar hem keyifli hem de bir yandan dinlenirken bir yandan denge çalışmanızı sağlayan egzersizler.

Son olaraksa eğitim modlarını denedim. Yeterince paranız varsa Xbox Live üzerinden Salsa Fitness gibi modları da açabiliyorsunuz ama ana oyun seçenekleri benim gibi gariban oyuncular için Zen ve Cardio Boxing'den ibaret. Zen bildiğiniz gibi. Devekuşu, peygamber devesi ve hatta deve gibi garip isimli hareketleri yaparak düşük tempoda hem stres atıyor hem de kalori yakıyorsunuz. Zen hakkında bilmeniz gerekense isminin çağrıştırdığından çok daha yorucu olduğu. Ama aynı zamanda gayet rahatlatıcı bir yanı da var. Onca hareketin ardından yorulmuş olsanız bile temposu yüzünden çok yıpranmıyorsunuz. Erkeklerin en çok seveceği oyunsa doğrudan Cardio Box olmuş. Boks yapar gibi hareketlerle yumruk ve tekmeler savuruyorsunuz. Çok keyifli ve alışması kolay bir spor. En az diğer etkinlikler kadar yorucu olmasına rağmen hayali de olsa yumruk ve tekmeler savuruyor olmanın gazıyla bu oyunda da baya kalori yakmak mümkün.

Bu arada, her gün kan ter içinde başında ayrılmanız gereken bir oyunu sadece arada bir oynayarak kilo vermeyi hayal ediyorsanız, şimdiden söyleyeyim çok beklersiniz. Kendinizi zorlamadan, özveride bulunmadan şansınız yok kesinlikle.

Bunun haricinde Ubisoft da zaten oyuncuyu oyuna bağlayacak hedefler veriyor. Paralı da olsa oyuna sürekli olarak yeni eğitim modları çıkıyor. Daha önceden de bahsettiğim gerçekçi kalori hedefleri de işin bir başka parçası. Her oynayışınızda yakmanız istenen kalori miktarı artırılıyor ve bu şekilde dayanma eşiğinizi hiçbir zaman geçmeden daha fazla kalori yakabiliyorsunuz. Son olarak, verilen sürede en çok kaloriyi kim yakacak temalı multiplayer yarışları var. Dürüst olmak gerekirse bunlara pek girmek istemedim. Sırf rekabet yüzünden kaptırıp yarın ağrıdan eli kolu kaldıramamak da var işin sonunda.

NEFES AL... BIRAK

Your Shape'in işe yarayıp yaramadığını nasıl anladığımı soruyorsanız hemen anlatayım. Oyunu oynadığım iki haftalık süre boyunca biraz kilo verdim ama bunun son dönemde başladığım diyetten mi yoksa Your Shape'den mi kaynaklandığını kestirmek zordu. Ama şöyle de bir olay var; ne zaman bu oyunu oynasam ertesi gün vücudumdaki kasların yarısı tutmaz hale geliyor. Wii'de de fitness oyunları denedim ama onların hiçbiri bunun kadar acı içinde bırakmamıştı. Ve sadece kol ve bacaklardan bahsetmiyorum. Sırtım, belim, boynum hatta ayak bileklerim bile yorgunluktan bitap düşüyor Your Shape'de. Vücudun her kasını bu kadar yoran bir oyunun, kişiye kilo verdirtmediğine ihtimal vermiyorum.

İtiraf edin, yukarıda bahsettim tüm ayrıntılar kulağa oldukça güzel geliyor. Belki de kilo vermek için yıllardır beklediğiniz fırsat budur, olamaz mı? Çok da emin değilim... Çünkü Your Shape'in çok çok küçük bir kusuru var; algılaması tam düzgün çalışmıyor. Diyelim oyun sizden bacaklarınızı açıp çömelmenizi istiyor. Başlıyorsunuz eğilmeye... Biraz eğiliyorsunuz, olmadı... Daha fazla deniyorsunuz, oyun hâlâ Nuh diyor peygamber demiyor. Ne zaman ki belinizden garip sesler gelmeye başlıyor, oyun o vakit "tamam" diyor harekete. Bu yüzden her şeyi doğru yapsanız bile kaç kalori yaktığınız ekranda doğru gösterilmeyebiliyor. Eğer ki oyunun direktiflerine birebir uyma derdiniz olmadan oynamayı planlıyorsanız çok sorun yok ama *Guitar Hero* oynar gibi her hareketten tam puan almayı amaçlıyorsanız çok canınızın yanacağını söyleyebilirim.

Your Shape: Fitness Evolved'un şimdiye kadar piyasaya çıkmış en başarılı fitness oyunu olduğunu söyleyebilirim. Gerek sırf Kinect için yapılması olsun, gerekse de oyun türleri ve çeşitliliği, oyuncuyu – veya artık sporcuyu mu demeliyim?- bu kadar içine çekip yorabilecek başka oyun yok. Görsel dili çok temiz, sade olmasına rağmen sıkmıyor ve hepsinden önemlisi her zevke göre aktivite bulmak mümkün. Oyun oynayarak kilo verme konseptinin oturması için hâlâ zamana ihtiyaç var ama Your Shape'in o zamanı epey kısaltan, önemli bir basamak olduğunu söyleyebilirim.

PEKİ SPOR ALETLERİ?

Your Shape yanında aletle gelmese bile evinizde bulunabilecek ağırlık ve benzeri aletleri kullanmanızı tavsiye ediyor. Hareketlerinize mani olmadığı ve sizi aşırı yormadığı sürece böylesi daha etkili. Başlarda ekstradan ağırlık kullanmamanızı tavsiye ederim ama alıştıktan sonra kaldırabileceğinizi düşünürsanız bilek ağırlıklarının ve dambılların çok faydası dokunabilir.





Your Shape > Ea Sports Active 2 > Zumba Fitness

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★☆☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Kilo verme planlarınıza biraz eğlence katın.

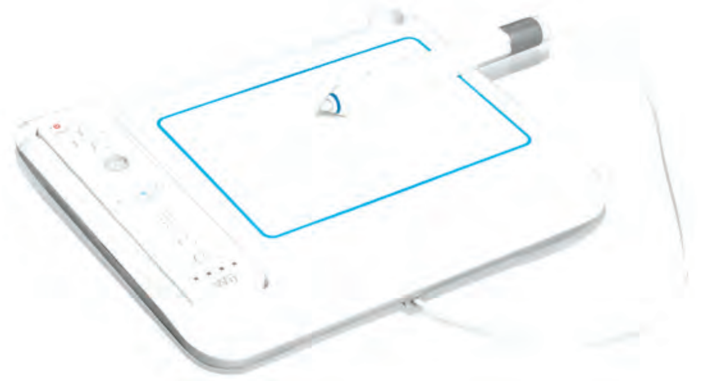
7,9

Ne Kadar Oynanır? 1 saat · 1 gün · 1 hafta · 1 ay · 1 yıl

→ **Tür:** Spor → **Yapım:** Ubisoft → **Dağıtım:** Ubisoft → **Kutulu Fiyatı:** 40 $ → **Dijital İndirme:** - → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** yourshapecenter.com

ÇİZERİM! -EMRE İNAL

uDraw GAMETABLET™



Wii üzerinde kullanabileceğimiz donanımların listesi her geçen gün kabarıyor, ben de farkındayım. Hepsi de daha önce denenmemiş bir yöntemle oyun oynatmayı amaçlıyor ve ben bunlara o anın oyunlarından öte, geleceğe yapılan yatırımlar olarak bakıyorum. uDraw da daha çok grafikerlerin kullandığı, bildiğimiz grafik tabletinden yapılma bir oyun aracı aslında.

Yazıyla değil göstererek anlatmak isterdim aslında. Hatta elimde olsa, çıkardım hepinizin ortasına, "Şu elimde görmüş olduğunuz..." diye başlar, "Bitti mi? Bitmedi, yanında limon sıkacağı ve tükenmez kalem de hediye!" diyerek bitirirdim anlatımımı, ama nafile. Bütün bunlarla içimdeki işportacıyı açığa çıkartmaktansa aşağıdaki gibi bir şema hazırlamayı uygun gördük.

Tabletin performansını ölçmek için özel bir şeyler yapamadım ama az çok tablet kullanmışlığım var. Söyleyebilirim ki bilgisayarda kullandığımız orta seviye tabletlerden hiçbir farkı yok uDraw'un, tabii profesyonel amaçlı olanlarla kıyaslamıyorum. Başta küçük gözükse de merak etmeyin, 4x6 inçlik bu alan gayet yeterli oluyor oyunlar ve çizimler için. Bu alanı ekranınızın birebir kopyası olarak düşünebilirsiniz, kaleminizi örneğin sağ üst köşede tuttuğunuzda ekrandaki çizim imleciniz de orada yer alıyor .

Kalemin yanında bazı durumlarda B yerine geçen, bazense çizmek için bir alternatif olarak çalışan bir tuş bulunuyor. Çizmek için kalemin ucundaki tuşu yüzeye bastırmamız gerek. Konumunu zaten yaklaştırarak algılattırdığımız için tuşa basmak aslında çizim komutu vermek anlamına geliyor.





Söylemeden geçmek istemiyorum, bu tasarımda solaklar hiç düşünülmemiş. Çizmek imkânsız değil tabii ki ancak tuşlara ulaşmak bir solak için daha da zor.

Elimizde halihazırda bulunan Wiimote'u bu boşluğa yerleştiriyoruz, böylece tabletimiz Wii ile iletişime hazır hale geliyor. Aslında burada göremediğiniz, fazla kabloları tıkmaya yarayan kapaklı bir bölme de var hemen altta. Wiimote'un tek işlevi bağlantıyı sağlamak değil tabii ki, örneğin resim yaparken geri alma, kalem tipi değiştirme gibi kısayollar için tuş işlevi görmesi en yararlı kullanımı olmuş kanımca.

Şu kablo biraz daha uzun olsaydı ve cihazın yukarısından çıksaydı keşke.

uDraw Studio, uDraw'un paketinden çıkan diğer eşyamız. Donanımlarınızın yanından çıkan sürücü ve uygulama DVD'si olarak düşünebilirsiniz, tabii herhangi bir sürücü yüklemiyorsunuz bu durumda.

Bir oyun yerine bir uygulama olarak adlandırmamın nedeni uDraw Studio'nun zaten bunu amaçlamış olması. Tableti ve bu uygulamayı nasıl kullanabileceğinizi anlatan minik rehberlerle başlayarak sizi eserlerinizi oluşturmak üzere serbest bırakıyor. Karşınızdaki belki bir Photoshop değil ama basit bir resim programı da sanmayın. Farklı fırça seçenekleri, baskı boyalar, detaylı



renk seçimine izin vermesi derken, biraz vakit ayırarak güzel işler çıkarabiliyorsunuz ortaya. Yaptıklarınızı galeriden tekrar görüntüleyebileceğiniz gibi, SD karta kaydederek başka ortamlara da aktarabiliyorsunuz.

Böyle bir donanımı bizzat üretme düşüncesi neden Nintendo'dan çıkmadı, hayret. Çıkan üründen memnun olmadığımı falan sanmayın, sadece uDraw'un başka firmalarca da destekleneceğinden pek emin olamıyorum. THQ'ya göre daha fazla uDraw oyunu yolda ama bir Nintendo'dan alınabilecek kadar desteği sağlayabilecekler mi, bunu zaman gösterecek.

Dood's Big Adventure™



Wii

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Kendi karakterinizi kendiniz yaratabiliyorsunuz
- ✔ 4 farklı oyun modu var
- ✖ Çizim modu diğer oyunlara göre daha özensiz

ÇİZİKLERLE DOLU BİR MACERA -EMRE İNAL

Dood's Big Adventure, uDraw ile oynayabileceğimiz oyunlar arasında "oyun" kavramına en yakın olanı. uDraw'u kullanarak karakterimizi çıkışa ulaştırmaya çalıştığımız mini oyunlarla dolu kendisi.

Öncelikle bembeyaz bir karakter karşılıyor bizi, hiçbir detayı yok, bir özelliği yok, sadece insansı bir figüre sahip. Çünkü onu sıfırdan bizim yaratmamız, çizmemiz gerekiyor, böylece bir ana karakterimiz olacak. Tipine bir çekidüzen verdikten sonra, dört farklı türdeki maceradan istediğimize atılabiliyoruz. İlk oyun türünde, karakteri standart bir platform oyunu içindeki gibi yürütüyor ve çektiğimiz çizgiler üzerinden zıplatarak engelleri aşmaya çalışıyoruz. İkinci oyun türünde bir balona dönüşüyor karakterimiz, onu istediğimiz yere uçuyoruz dokunduğumuz noktadan hava üfleyerek. Bir diğer oyun modunda ise bir balonun içinde duruyor karakterimiz, dikkatlice dikenlerin ve ona zarar verebilecek başka şeylerin arasından geçiriyoruz. Son oyun modunda ise bırakıyoruz kalemi, tableti sağa sola yatırarak yuvarlıyoruz adamımızı istediğimiz yöne.

Aslında *Scribblenauts* ile ismini tüm dünyaya duyurmuş olan 5th Cell'in, *Scribblenauts* öncesi çıkan oyunu *Drawn To Life*'a çok benziyor DBA – zaten onun da dağıtımcısı THQ imiş. Ancak *DTL*'de karakterimiz dışında çok daha fazla şeyi kendimiz çizerek oluşturuyorken, DBA'da yalnızca karakterimizi ve birtakım engelleri çizmekle yetiniyoruz. Tam bir oyun beklentisinde olsak da yalnızca farklı türdeki mini oyunların birleşimi olarak karşımıza çıkıyor DBA. uDraw yazısında "başka yapımcıların uDraw çalışmalarının neye benzeyeceğini merak ediyorum" demiştim ya, 5th Cell'in yeni bir oyunu çıksa nasıl olur onu merak etmeye başladım asıl şimdi. Bence geliyor da, çaktırmıyorlar...

BEN OLSAM

Drawn To Life'taki bir çok şeyi geliştirip, onu bir çıkış oyunu haline getirirdim...





SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★☆☆☆
Ses / Müzik	★★☆☆☆
Eğlence	

6,2

Daha iyisi yapılana kadar en iyi oyun alternatifi bu uDraw ile. O da büyük ihtimalle THQ'dan gelecek zaten.

→ **Tür:** Platform → **Yapım:** THQ → **Dağıtım:** THQ / Nortec Eurasia → **Kutulu Fiyatı:** → **Yaş Sınırı:** 3+
→ **Dahası İçin:** http://www.worldofudraw.com/udrawgames/doods-big-adventure





Wii

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Pictionary oynamanın bambaşka zevkli bir yolu
- ✖ Daha fazla oyun tahtası olabilirdi



Pictionary

TABU XL'DAN ÖNCE O VARDI -EMRE İNAL

Yukarıda söylediğim şeyin tamamen arkasındayım: Tabu XL ile Tabu'ya çizim gelmeden önce Pictionary oynardım ben! Tabu'nun kurallarına uygun hale getirildiği için, çizim oyunu eski havasını koruyamamıştı bana göre. Neyse ki, uDraw'le güzel bir birlikteliğin meyvesi olarak Pictionaryesas kurallarıyla Wii'ye getirilmiş.

uDraw ile Pictionary oynamayı oldukça eğlenceli bulduğumu söyleyerek başlamak istiyorum. Kategoriler ve kurallar aynen korunurken, zorlama bir kontrol sistemi kurmak yerine bu ikiliyi sadece bir oyun oynama platformu olarak kullanmayı tercih etmiş yapımcısı. Kimin kazandığına, kimin hile yaptığına yine bizzat oynayanlar olarak sizin hakemlik yapmanız gerekiyor. Çiziminizi yaptıktan sonra bulunduğunuz topluluk içinden bir bilen çıkarsa siz kendinizi durduruyor ve kimin kazandığını seçiyorsunuz. Sonra uDraw'u bir sonraki çizim yapacak arkadaşınıza paslıyorsunuz. Bu kadar basit.

Çizim konusuna gelecek olursak, çiziminizin ekranda olması en çok "ay ne çizdin, göremiyorum, elini çek"çilerin işine yarıyor. Herkes oturduğu yerde keyfine bakıyor, çizim yaparken kimse tepesine üşüşmüyor, oyun boyunca kılınızı kıpırdatmanız gerekmiyor (hayır, gerekiyor tabii). Üstelik çizerken yalnızca karakalemle de sınırlı bırakılmamışız; yine aynı resim programı gibi her türlü çizim aracını kullanabiliyoruz. Tabii 90 saniye içinde çizim yapılması gerektiğinden karakalemden fazlasını pek gözünüz görmüyor, bir Bob Ross olup "Şuraya da yalnız ama meyvelerini dostça paylaşan bir ağaç çizelim" demiyorsunuz. Çizim kısmı da bu yüzden özenle hazırlanmış, efektleri uDraw Studio'dan daha güzel gösterdiğini ve daha akıcı olduğunu söyleyebilirim.

Oyunun uDraw versiyonu sadece eskiyi birebir aktarmakla da kalmıyor, yeni oyun türleri (sınırlı sayıda çizim ya da çizerken resmi döndürmek gibi) de ekleyerek geliştiriyor. Masa başında toplanıp oyun oynadığımız günler geride kaldı, artık ekran başı parti oyunları moda. Ve neyse ki bu moda değişiminde kayıplara karışmamış oldu Pictionary.

BEN OLSAM

Bu oyundaki de dahil olmak üzere, şöyle yarışma parti oyunlarındaki çok konuşan sunuculardan kurtulurdum. Kafa şişiriyor bir süre sonra yahu.

Pictionary nedir?

Pictionary'i – masa başı olanını – daha önce oynamadıysanız, çocukluğumuzun oyunu sessiz sinemanın çizim versiyonu olarak söyleyebilirim. Belirli bir kategoriden bir kelimeyi çizerek bazen kendi takımına, bazen herkese anlatarak puan kazanılan; güzel bir parti oyunudur Pictionary.

SON KARAR

Grafik	★★★★☆
Hikâye	
Ses / Müzik	★★★☆☆
Eğlence	

8,0

Parti oyunlarımız arasına bir tanesi daha eklendi.

→ **Tür:** Parti oyunu → **Yapım:** THQ → **Dağıtım:** Nortec Eurasia → **Kutulu Fiyatı:** → **Yaş Sınırı:** 3+ →
Dahası İçin: http://www.worldofudraw.com/udrawgames/pictionary

DS



BEN OLSAM...

Daha fazla obje koyardım etrafa, sırf yanlış yere götürsün ya da ilginç şeyler yapabilelim, çözüme ulaşmak biraz daha karmaşık olsun diye...

BİR HAYALET HAYAL ET... – EMRE İNAL

Ghost Trick: Phantom Detective

SİZE HER ŞEYİN yaşandığı o geceden bahsetmek istiyorum. Aslına bakarsanız tek bir kişinin hikâyesi değil bu anlatacağım. Bu, o gece yolları birbiriyle kesişen herkesin hikâyesi. O gece her birinin hayatı bir daha dönüşü olmamak üzere değişti, çok dramatik şeyler yaşandı. O gece, Sissel öldü.

Hikâyenin tek bir ana karakteri yok dedik ama o gece orada olan her şey Sissel'in çevresinde dönüyor. Sissel'i, daha doğrusu onun ruhunu kontrol ediyoruz ve aslında o, bu gece ölenlerin en şanssızı. Çünkü onu kurtaracak güçlere sahip hiç kimse olmadığı gibi, ölümünü bir sır perdesi örtmüş durumda. Her ölü, ilk başta ruh olarak kendine geldiğinde kim olduğu ve neler olduğu hakkında en ufak bir ipucuna sahip değil ama Sissel'in yardımıyla hepsi bir şekilde kendine geliyor. Çünkü biliyor ki, onun ölümü etrafında gelişen bu olaylar, bir şekilde kendi hikâyesinin de aydınlanmasını sağlayacak.

Bu geceyi başa sarmak ve tekrar yazmak Sissel'in görevi, çünkü sadece kendisine bahşedilen güçler sayesinde o, gecenin kaderini değiştirebiliyor. Bu güçlerden ilki, objelere dadanma yeteneği. Bu yetenek sayesinde, çekirdeği olan objelerin üzerinde ruhen gezinebiliyor ve bazı objelerin birtakım yeteneklerini (el fenerini yakmak, dolap kapağını açmak gibi) kullanabiliyor. İkinci güç ise daha önemli. Sissel, yakın zamanda ölmüş herhangi birisinin ruhuna ulaşarak onunla iletişim kurabiliyor ve o bedenin ölümünün dört dakika öncesine gidebiliyor. Tabii oraya yalnızca izlemeye gitmiyor; ilk bahsettiğim yeteneğini kullanarak, olayların akışını ve dolayısıyla insanların kaderini değiştiriyor, bu sayede ikinci bir yaşam hakkı veriyor ölen karakterlere. Üstelik dirilttiği her insan da artık bir çekirdeğe sahip olduğu için, onlarla iletişim ve etkileşim halinde ilerleyebiliyor – bu yüzden hikâye Sissel'den başlasa da giderek büyüyen bir çember gibi oynayanı sarıyor.

Şimdi dediğim her şey daha mantıklı gelmeye başladı mı? Formül basit: Gerçekleşen olaylar neticesinde ölen birisinin yardımına koşuyor, ondan gerekli bilgileri alarak ölmesine neden olan kaderini değiştiriyoruz ve bu yaptıklarımız, o gecenin hikâyesinin daha da ilerlemesini sağlıyor. Oyunda ilerledikçe bu güçler ve kuralları hakkında çok daha farklı bilgilere ulaşıyorsunuz, daha da önemlisi ise bunların kaynağını öğrenmek oluyor. Bu özelliklerin ne şekillerde kullanılabildiği ve kurallarının nasıl bükülebildiği gibi iki fikirden yola çıkılarak apayrı bir dünya yaratılmış Ghost Trick'te. Hepsi de gerçeğe ulaşmak için Sissel'in oynaması gereken hayalet numaralarının bir parçası: "Gerçekten kimim?" ve "Neden öldüm?"

Ghost Trick ekibinin başında *Phoenix Wright* serisinden tanıdığımız Shu Takumi'nin olduğu o kadar belli ki. Oyunun atmosferinde sürekli bir *PW* kokusu aldım oynarken. Her daim kulağıma gelen sesler, müzikler, hikâyedeki akış, birbirinden renkli karakterler... Aynen *Phoenix Wright*'ta olduğu gibi, kendinizi kaptırdınız mı artık o hikâyenin bir parçası olarak sonuna kadar gitmek istiyorsunuz. Ne yazık ki bu hızla ilerleyerek bir çırpıda bitiriveriyorsunuz oyunu. Ve güzel bir kitabı bitirmiş gibi hissediyorsunuz – kitabın son sayfasını çevirdiniz, o satırlar artık yok, yapabileceğiniz tek şey farklı bir gözle kitabın ilk sayfasını tekrar çevirmek belki de.

Phoenix Wright > Ghost Trick > Miles Edgeworth





Böyle postu sermiş yatıyor olabiliriz ama, bu Game Over sahnesi değil, oyunun başlangıç sahnesi

Doğal bir ev manzarası, çevrede hayalet dolaştığını bilseler...



Tabii Ghost Trick'i bir kitaptan ayıran en önemli yanı, her şeyin DS ekranında canlanıyor olması. Hem de ne canlanma! Hayır, gerçekçi modellemelerden falan bahsetmiyorum, ekran görüntülerinden anlayacağınız gibi öyle bir şey yok bu oyunda. Ancak karakterlerin, objelerin hareketleri, ilerleyişleri o kadar akıcı tasarlanmış ki. Arkaplanla öndeki sahne arasında fark yok, hareketli eşyalar göze batmıyor – hepsi bir animasyon filminin bir karesinin parçası. Çizilen bütün kareleri detaylandırmak yerine, az detay ve pastel renkler kullanılarak müthiş bir akıcılık sağlanmış Ghost Trick'te.

Bir seri haline gelir mi *Phoenix Wright* gibi bilemem ama herkese tavsiye ediyorum Ghost Trick'i. Ölümü bu kadar hafife almasak iyi olacak gerçi...

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✔ Güzel bir fikrin güzel bir uygulaması ✔ Akıcı grafikler
- ✖ Çözümler çok çizgisel ve bazen deneme yanılmaya zorluyor
- ✖ Bitirdikten sonra yapacak bir şey yok

→ **Tür:** Bulmaca → **Yapım:** Capcom → **Dağıtım:** Capcom / Nortec Eurasia → **Kutulu Fiyatı:** 129 TL → **Yaş Sınırı:** 12+
→ **Dahası İçin:** www.capcom-unity.com/ghost_trick

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★★★
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★☆
Multiplayer / Online	
Ses / Müzik	★★★★★

Hayaletlerin dünyasına hoş geldiniz, umarım fazla kalmazsınız?!

9,1

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl





KARTAL VURUŞU DA NEYMİŞ? – EMRE İNAL

Inazuma Eleven

11 KIŞIDEN OLUŞAN IKI TAKIM. Takımlardan biri gayet güzel bir oyun çıkarıyor; zamanlaması güzel paslar, istenilen pozisyonlar, topun oyuncuyla koşu yolunda ve istenen zamanda buluşması. Uzun zamandır pratik yapmamış aslında bu takım - pek umrunda değil aslında artık futbol - ama yine de ortalama bir takıma göre iyi oynuyor. Diğer takım ise sahaya geldiği anda havanın değişmesiyle farklı olduğunu belli ediyor. Şut çektiğinde bir oyuncunun topa onlarca kez vurması mı dersin, üç oyuncunun topa aynı anda zıplayıp aynı anda dokunmasını mı, sıçrayan topa bir oyuncunun kafa atarak güçlendirmesini, başka bir oyuncunun da bu güçlenmiş topu iyice alevlendirip ağlarla buluşturmasını mı... Hayallerin ötesinde bir futbolla sahaya hükmediyor ikinci takım.

Bu anlattıklarım gerçek hayattaki futbol ile animelerden, oyunlardan görmeye alışkın olduğumuz fantastik futbolun kıyaslaması değil. Bu aslında Inazuma Eleven'a ev sahipliği yapan Mark Evans ve takımının ilk maçında yaşadıkları. Tahmin ettiğiniz gibi, o süper hareketleri sergileyenler değil, onların karşısında ağızları açık kalan, "normal" olanlar onlar. Ve bu maç da, onların futbol dünyasına, turnuvalara ne kadar yabancı olduğunun, onları nelerin beklediğinin bir göstergesi oluyor.

Yapımcı Level-5, aslında klasik bir RYO'yu futbol temasıyla birleştirmiş. Tabii çoğu RYO'nun fantastik doğası gereği, oyunlarda daha doğalını görmeye alışık olduğumuz futbol da bu temayla beraber fantastikleşmiş, belki biraz matraklaşmış. Sonuç olarak ortaya dünyanın ilk FRYO örneği çıkmış.

Belirli bir noktadan sonra oyunda iki farklı parti kurabiliyorsunuz. Bu partilerden bir tanesi 11 kişilik futbol takımınızken, diğeri de hikâye boyunca ilerlerken savaşlarda kullanacağınız dört kişilik takımınız. Evet, bu oyunda da bir anda ekranınız bölünüyor ve savaş alanına doğru yol alabiliyorsunuz – tabii savaşlarımız ufak bir futbol çekişmesi, savaş alanımız da genellikle stadyum oluyor. Dediğim gibi, aslında bir RYO bu oyun. Maçlar sırasında o an her şeyi durdurup her oyuncuyu tek tek yönetmek olsun, pozisyonları ayarlamak, dağılımları değiştirmek olsun; takımınızı yönetebilmek için her türlü ayar mevcut. "Saldırı" hamlelerinizse normal zamanda şut, güzel bir orta yapıldıysa vole şeklinde oluyor. Bazen size gelen saldırıya göre savunma yapmak zorunda kalıyorsunuz. Ve sadece bu tarz seçeneklerle sınırlı da değil maçlarınız – gerçekten oyuncunuzu yönetmeli, defans oyuncularınızı defansta tutmalı, gerekirse üç kişi tek adamı kapatmalı, sağ kanattan gelen oyuncunun önünü kesmelisiniz. İsterseniz karakterinizin saldırı ya da savunma amaçlı özel hareketlerini kullanabiliyorsunuz, ancak bu teknik enerji seviyenizden biraz götürüyor. Her vuruşunuzu ayrı ayrı hazırlanmış görseller destekliyor. Girişte bahsettiğim hareketler oyunun ilk saatinde karşınıza çıkanlardan yalnızca birkaçı. Hayalinizin çok daha ötesinde, birbirinden farklı ve element destekli vuruşlar da oyunda yer alıyor.

İşte belki de oyunun en can alıcı noktası burada çıkıyor: Karakterler. Hikâye bazlı karakterler dışında herkesin takımının farklı olabileceğini duymuştum ama oyunun başlarında çok doğal bir şekilde "Yalnızca 100 karakter ile arkadaş olabilir, takımını onlardan kurabilirsin, ehe!" diyen kızın karşısında ağzım açık kaldı. Karakterlerinizi aradığınız kriterlere göre araştırıyor (forvet, hız tipi, ateş elementinde gibi) ya da "tanıdığımın tanıdığı" vasıtasıyla işleyen bir yol haritasından seçebiliyorsunuz. Bu sayede oyun biraz *Pokemon* mantığına bürünüyor. Tek farkı, 100 karakter sınırı yüzünden "hepsini yakalayamıyorsunuz" – zaten 1000'in üzerinde karakter olduğu için, bu çok daha zorlu bir yolculuk olurdu eminim, 100'den fazlasında gözümüz yok o yüzden... Yine de arkadaşlarınızla karakter takas etmek, onlarla maç yapmak derken oyun sizi saatlerce kasmaya yönlendiriyor.

Denemeden önce oyunun konsepti yeterince ilginç gelmişti zaten ama biraz oynadıkça daha da ilginçleşti oyun açıkçası. Pek futboldan anlamam, hazzetmem ama bu şekilde sunulduğunda tadı bambaşka oluyormuş. Ha söylemeden geçmeyeyim, bizde daha yeni çıkmış olsa da, *Prof. Layton* ya da *Phoenix Wright* serilerindekine benzer bir şekilde; Inazuma Eleven Japonya'da üçüncü oyununa ulaştı bile. Bu oyundan bize kolay kolay kurtuluş yok anlayacağınız.

EŞSİZ.. ÇÜNKÜ

Futbol ve RYO'yu bu şekilde harmanlayan başka oyun gördünüz mü? Ben ne gördüm, ne de kıyaslayabildim - baksanıza Büyüktür Küçüktür kutusunu bile yapamadım!

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Yaratıcı fikir ✔ Birbirinden farklı benzersiz vuruşlar ✔ Tamamıyla kendine özgü bir takım yaratabilme imkanı ✘ İngilizce seslendirme çok kulak tırmalıyor ✘ Bir süre sonra kendini tekrarlıyor



Tüm takımınıza bu şekilde komut verebiliyor, yollarını tayin edebiliyorsunuz.





Bu ve benzeri arasahneler maçlarınızı süslüyor

Maçlar dışında sizi böyle bir ekran bekliyor: Üstte harita, altta ise klasik bir RYO görünüşü

SON KARAR

Kategori	Puan
Grafik	★★★★☆
Hikâye	★★★★☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★★★
Multiplayer / Online	★★★★★
Ses / Müzik	★★★★☆

Futbol ve RYO'yu buluşturan başka ne gördünüz ki?

8,8

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** RYO / Spor → **Yapım:** Level-5 → **Dağıtım:** Nintendo / Nortec Eurasia → **Kutulu Fiyatı:** 129 TL → **Yaş Sınırı:** 7+ → **Dahası İçin:** www.inazumaeleven.com/



PASTEL BOYA SETİ HEDİYE ETMİYOR, HAYIR

EMRE İNAL

"SONİC DÖNGÜSÜ" adı verilen bir döngüden bahsedildiğini duymuş muydunuz hiç? Son birkaç yıl içinde çıkan neredeyse tüm Sonic oyunları için geçerli bu döngü, üç aşamadan oluşuyor. Birincisi, yeni bir Sonic oyunu yeni özelliklerle duyuruluyor; yayınlanan görüntüler ve kulağımıza gelen bilgiler o kadar ilgi çekici oluyor ki heyecanla beklemeye başlıyoruz. Daha sonra oyunu oynamaya başladığımız ikinci aşama geliyor ve doğrusunu söylemek gerekirse umduğumuzu (evet, mesele kişiselleşti burada) bulamıyoruz. Daha sonra son aşama geliyor, yapımcılar fark ediyorlar hatalarını, daha iyisi için çalışma sözü verip başlıyorlar yeni Sonic oyununa. Şimdi size Sonic Colours'un ikinci aşamasından sesleniyorum ve mutlulukla bildirmek istiyorum: Bu döngü kırılmaya başlamış! Nasıl, hoşunuza gitti mi?

Sonic bildiğiniz üzere dünyanın en hızlı canlısı, dolayısıyla oyunlarının da hızlı ve akıcı olması gerekiyor. Kahramanımızı 3 boyutlu aleme geçişinde hep zorlayan da bu oldu. Oyun çok hızlı olduğunda ekranda olanlar takip edilemez hale geliyordu. Bu sorunu aşalım, oyunu az yavaşlatalım dediklerinde de Sonic'in ruhundan uzak, o deli dolu hissi yeterince veremeyen oyunlar çıkıyordu. Yavaş yavaş üçüncü boyuttan elini ayağını çekti bu yüzden Sonic: Artık eski klasikleşmiş oyunlarının izinde, olabildiğince bol miktarda 2 boyutlu bölüm sunuyor oyuncularına, iyi de yapıyor hani.

SC işte bu şekilde ilerleyen bir oyun: Kamera genellikle Sonic'i yandan gösteriyor, 2 boyutlu tadında oynuyoruz oyunumuzu. Zaman zaman kamera arkasına geçiyor Sonic'in, 3 boyutlu oyunumuzda parlak bir ufka doğru yol alıyoruz. Bazense alıp başını gidiyor kamera (kötü anlamda değil), görsel ve daha da önemlisi hız dolu bir şölen sunuyor bizlere, hatta gerektiğinde kontrolü bizden alarak.

Hikâyesinden ya da herhangi bir detayından önce atmosferinin bu kadar üstünde durmamı yadırgamazsınız umarım. Zira Sonic oyunlarında bugüne kadar aradığım hep bu harcanmış atmosfer oldu ve elimizdeki oyunun yer yer bu duyguyu tekrar yakaladığını rahatlıkla söyleyebilirim. Hikâye zaten basit; Eggman (Robotnik) yine dünyayı ele geçirme peşinde, bu yüzden Wisp adı verilen uzaylıları kaçırıp güçlerini kendi lehine kullanıyor. Buna paravan olsun diye de gezegenler arası devasa bir eğlence parkı inşa ediyor. Sonic ve Tails tabii ki güvenmiyor Eggman'e, hem kontrol hem eğlence için ziyarete gidiyorlar parkı. Oyun da hızlı bir şekilde başlıyor tam bu noktada. Eggman'in hapsettiği Wispleri kurtardıkça, onlar da kendi güçlerini paylaşarak yardımcı oluyorlar Sonic'e ki o güçlerin neler olduğunu sayfanın bir köşesinde göreceksiniz. Wisplerin açtığı yeni yollar sayesinde her bölüm tekrar tekrar, farklı şekilde oynanabiliyor. Ancak bazı bölümlerde her şey tahmininizden çok hızlı gerçekleşiyor, bu yüzden bölümlerin her yerini araştırma huyunuzu bir kenara bırakmanız gerekiyor SC oynarken.

Hâlâ tam olarak kıvama gelmemiş olsa da döngüyü kıran, eğlenceli bir oyun SC. Biraz da karizmaya yatırım yapılırsa (Sonic Colours gibi isimlerden vazgeçilsin mesela) tüm hızıyla devam edebileceğine inanıyorum Sonic'in.





Bölümlerin her yerini 2 boyutlu olarak oynamak isteyeceksiniz.

Bölüm temaları birbirinden oldukça farklı. Birisinde açık havada koşarken, diğerinde dünyayı gözlemleyebiliyorsunuz.

NE İYİ NE KÖTÜ?

✔ Oturmuş bir hız atmosferi ✔ Eğlenceli güçler ✔ Rengarenk grafikler, onları tamamlayan müzikler ✖ Bazen ekranda ne olduğunu anlayamıyorsunuz ✖ Daha güzel birçok oyunculu modu olabilirdi

Wii | **DS**



HANGİ PLATFORM?

Aynı konuya ve benzer oynanışa sahip bir de DS versiyonu var Sonic Colours'ın. Bu versiyonun tamamı 2 boyutlu tabii ki ve Wii versiyonu kadar güzel; hatta daha başarılı bile olduğunu söyleyebilirim. Eğer DS'iniz varsa ve Sonic istiyorsanız ona da bir şans verin.

Sonic Colours > Sonic and the Secret Rings > Sonic and the Black Knight







SÜPERSONİK GÜÇLER

Aslında oyun içinde ilerledikçe karşılaşılan şeylerden bahsetmeyi hiç sevmem, yazılarımda da olabildiğince kaçınırım. Ancak Sonic Colours'da kazanacağınız güçler hakkında ortalıkta pek az bilgi var, dolayısıyla bu kutsal görevi bizzat üstlenmem gerekiyor.

Wii'ye özel güçler

Pembe: Sonic'i dikenli bir topa çevirip (zaten kirpi olduğu için dikenli değil miydi yahu) duvarlara tutunarak yukarı çıkabilmek gibi özellikler sağlıyor.

Yeşil: Süzülme özelliğinin yanında, halkalardan oluşan çizgisel yolları yere bağlı kalmadan katedebilmenizi sağlıyor (oyun sırasında daha iyi anlayacaksınız neyi kastettiğimi).

Mavi: Bu güç sayesinde çevrenizdeki mavi küpleri halkalara, halkaları da küplere çevirebiliyorsunuz.

Mor: Sonic'i aç bir yaratığa dönüştürüyor, taş üstünde taş bırakmıyor, yedikçe büyüyorsunuz.

DS'e özel güçler

Kırmızı: Sonic bir alev topuna dönüşüyor ve patlamalar tetiklemesini sağlıyor.

Eflatun: Sonic'i karadelik benzeri bir yapıya sokuyor, bu sayede uçarak çevredeki nesneleri yutabiliyorsunuz.

İki platformda da olan güçler

Beyaz: Bir süreliğine hızınızı artırıyor, aynı zamanda çevredeki halkaları Sonic'e doğru çekiyor.

Camgöbeği: Sonic'i lazer haline getiriyor. Sert yüzeylerden sekebiliyor ve kablo benzeri yapılarda ilerleyebiliyorsunuz bu haldeyken.

Sarı: Matkap gücü oyundaki belki en eğlenceli güçlerden. Altınızdaki toprağı kazıp bölümün derinliklerine inmenizi sağlıyor. Bambaşka yerlere ulaşıyorsunuz bu güç sayesinde.

Turuncu: Sonic bir roket haline gelerek gökyüzüne doğru fırlıyor, daha sonra serbest düşüşe geçiyor. Yüksek yerlere ulaşmak için ideal.

SON KARAR

Grafik	★★★★★
Hikâye	★★★☆☆
Atmosfer	★★★★★
Eğlence	★★★★☆
İçerik Zenginliği	★★★☆☆
Multiplayer / Online	★★★★☆
Ses / Müzik	★★★★★

"Sonic benim ismim, hız benim işim" diyordu ya kendisi, bu sefer sözünün arkasında durmuş Sonic efendi.

8,3

Ne Kadar Oynanır? 1 saat | 1 gün | 1 hafta | 1 ay | 1 yıl

→ **Tür:** Platform → **Yapım:** Sonic Team / Dimps → **Dağıtım:** Nortec Eurasia → **Kutulu Fiyatı:** 149 TL → **Yaş Sınırı:** 3+ → **Dahası İçin:** www.soniccolours.com

2011 SÜPER MARIO TAKVİMİ VE DONKEY KONG POSTERİ HEDİYELİ!



3 AYLIK NINTENDO DERGİSİ

NINTENDOCU



2010'UN EN İYİ OYUNLARI • 3DS'i BEKLERKEN: YENİ 3DS OYUNLARI ve 3DS'İN KABLOSUZ ÖZELLİKLERİ • MARIO 25 YAŞINDA! • NİCE YILLARA NES • POKEMON BLACK & WHITE • uDRAW • GHOST TRICK • POKEMON RANGER: GUARDIAN SIGNS • DONKEY KONG COUNTRY RETURNS • METROID: OTHER M • ART ACADEMY • GOLDEN EYE 007 • KIRBY'S EPIC YARN • LAST WINDOW • MICHAEL JACKSON THE EXPERIENCE • NBA JAM • ROCK BAND 3 • NINTENDO SIRLARI • DRAGON QUEST IX REHBERİ

NINTENDO ÜRÜNLERİNİN SATILDIĞI HERYERDE

Su geçirmez gibi duran dergi

alizine wonderland



Editörden

Alizine Wonderland'i sevdiğiniz için reklam olsun diye posta adresimizi her yere yazıyorsunuz biliyoruz ama abartmayın arkadaşlar. Ahlaksız sitelerden gelen bazı mailleri açmaya uta

MANİFESTO: Alizine Wonderland bağımsız yapımcıların önündedir. Yeni fikirlerle kendisine danışıldığında önlerine geçip şeytani fabrikatör kahkası atan tek dergi Alizine Wonderland'dir.

O KADAR ASKER ARASINDA BİR DUVARCI YOK MU YANİ?

Breach

PC | PS3 | 360





Ben de böyle bir ekran görüntüsüne kanmıştım.

Siper alınca üçüncü kişi görüş açısına geçiyorsunuz.

BUNDAN YILLAR ÖNCE ileride dergimin kadrolu elemanlarından olacak Sinan Akkol'u *Battlefield Bad Company* oynarken izlediğimde ne kadar heyecanlandığımı hatırlıyorum. Sinan, önce engeli ve düşmanı aşıp bir eve sığınmış, evin yıkılan duvarıyla beraber yere yığılınca derin bir iç çekmişti. Bense büyülenmiştim! Hiçbir evin güvenli olmadığı, keskin nişancıların sabit kalamadığı bir oyun. Aradan zaman geçti, o teknolojiyi artık indie'ciler de yavaş yavaş yakalamaya başladı. Breach de öyle bir oyun. Boyuna posuna bakmadan, paralı abileri *Call of Duty* ve *Battlefield* ile aşık atıyor. Daha doğrusu bunu deniyor.

Breach'in ana fikri duvarların ve binaların yıkılabilmesi üzerine kurulmuş. Aynı *Battlefield*'larda olduğu gibi duvarlar delinebiliyor ve bazı binalarda doğru destekleri vurabilirseniz bütün yapı çökebiliyor. Bir de bunun üstüne uzun mesafeli çatışmalar ve *Call of Duty* ile alıştığımız ödül sistemini koyarsanız ortaya sıradışı bir oyun çıkıyor. Benzersiz değil ama yine de sıra dışı.

SEN BOYACI OL UZUN

Breach hakkında söyleyebileceğim tek olumlu şey, oyunu ilk oynamaya başladığınızda sizi çok şaşırtacağı. Çünkü oyun ya açılmıyor ya da korkunç performans sorunlarını beraberinde getiriyor. Bir de o güzel videolara kanıp geniş vadiler ve heyecanlı çatışma sahneleri bekliyorsanız fena yandınız. Demedi demeyin. Oyunun özü fena değil ama o kadar çok ve eksiklik ve hata var ki... Hadi açmayı başardınız diyelim, ilk başta görsellerin beklediğiniz gibi olmadığını fark ediyorsunuz. Doku çeşitliliği fazla ama çözünürlükleri o kadar düşük ki... Ben bilgisayarımda oyunu Xbox 360'ta olduğundan daha iyi bir şekilde oynayamıyorsam bu neden PC'yi tercih edeyim ki? Grafikleri bir şekilde atlatırsanız bu sefer de oyunun yersizce bilgisayarınızı kastırdığını göreceksiniz. Belli ki Physx ve kullanılan grafik motoru pek iyi anlaşamıyor. Büyük patlamalar ve yıkılmalar hep sorunlu, hep küçük saçmalıklar oluyor. Bunun haricinde çatı indirme veya binayı çökerterek içindeki düşmanları öldürme olayı var ama fizikler düzgün işlemediği için ne olacağının garantisi yok. Çoğu zaman binayla falan uğraşmayıp bölgedeki insanları doğrudan temizlemeyi tercih ediyordum ben.

SENİ DE KANTİNE VERDİM SİNSİ

Herhalde artık anlamışsınızdır. Breach bağımsız bir oyun olmasına rağmen kesinlikle tavsiye etmeyeceğim bir yapım. Büyük çocuklarla oynamak istemeleri iyi hoş ama her firmanın kendi sınırlarını bilip bunun dahilinde bir şeyler yaratması gerekiyor. Atomic Games, popüler oyunların önemli özelliklerini toplayıp birleştirmeye çalışarak büyük risk almış ve bu risk ellerinde patlamış resmen. Silahlar dengelenir, oyunun kafasına göre açılıp açılmaması gibi sorunlar giderilir ve bir şekilde Breach'in kasmaması sağlanırsa ortalama bir oyuna dönüşebilir. Yine de inanın bana Breach'in o hali için de iyi şeyler söylemezdim.





Binaların dağılışını görmek etkileyici ama kısa bir süre sonra anlamsızlaşıyor.

X-ray, ısı kamerası benzeri bu ütopik cihazı almak için günlerce uğraşmanız gerekiyor

NE İYİ NE KÖTÜ?

✓ Binalar yıkılabiliyor ✓ Bolca açılabilir silah ✗ Oyun bazen açılmıyor ✗ Berbat grafikler ✗ Kötü atmosfer ✗ Dengesiz oynanış sistemi

SON KARAR

Grafik	★★☆☆☆
Hikâye	
Ses / Müzik	★★☆☆☆
Eğlence	★★☆☆☆

2,2

Yuva yıkmanın daha güzel yolları var.

→ **Tür:** FPS → **Yapım:** Atomic Games → **Dağıtım:** Atomic Games → **Sistem:** İdeal → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 15$ → **Yaş Sınırı:** 16+ → **Dahası İçin:** breachgame.com

HABERLER

Nintendo elden fırlayıp çevreye zarar veren kontrol çubuğu sorununa nihai çözüm bulduğunu bildirdi. Bumerang şeklinde üretilecek oyun kolları fırladıkları noktaya geri dönecekler.

Televizyonları sağlama alan yetkililer şimdi oyuncuları korumanın yollarını arıyor.

Hayatı boyunca oyun oynamayan adam evinde ölü bulundu. 95 yaşındaki Alper Dede'nin durmadan oyun oynamamaktan öldüğü sanılıyor.

LAN partide bilgisayarına Skynet ismini koyan oyuncu panik

"KAWAI" CONTRA

Hard Corps: Uprising

360 PS3





Bu bölüm sonu canavarını hatırlamayan var mı aranızda?

Başlarda şemsiyeyle gelen hava kuvvetlerini yadırgıyorsunuz ama zamanla alışılmayacak şey değil.

Geliştirme sisteminin değerini bilin. Yoksa gram ilerleyemezdiniz bu oyunda.



NORMALDE ALİZINE'İN BU değerli sayfasında başka bir oyun olacaktı ama yeni bir Contra oyunun çıktığını duyduktan sonra başka bir oyun incelemem mümkün değildi. Atari salonlarında bileklerinizi çürüttüğünüz, PlayStation'la tanıştığınızda muhtemelen oynadığınız ilk oyunlardan biri olan Contra'yı özlediyseniz özellikle bu sayfadaki ekran görüntülerine çok dikkatli bakmanızı tavsiye ediyorum çünkü ortada çok garip bir oyun var.

UÇAN ÖLÜMCÜL NOKTALAR

Ben odamda "Contra! Contra!" haykırışları içinde hoplayıp zıplarken, çıkan anime temalı videoyu görünce ilk olarak yanlış oyunu aldığımı düşündüm. Şaka yapmıyorum, anime tiplerinin sakarlıklar yaptıktan sonra yanlışlıkla gülümsediği, arada çok ciddi –ve yakışıklı- bir elemanın çıkıp ciddi ciddi günü kurtardığı saçma giriş videoları vardır ya, tam anlamıyla onlardan biri işte. Hard Corps, Contra 3'ün öncesini anlatıyor olmasına rağmen meğer seriye yeni bir yön vermeyi amaçlıyormuş. Adamlar yılların Contra'sını, Rambo'msu karakterlerini alıp anime yapmışlar. Oynanışın temeli olan elementleri değiştirmeden seriye nasıl yön vereceklerini merak etmiyor değilim.

Hard Corps Uprising bilindik Contra bölümlerini birkaç ekstra özellikle birleştiriyor. Bunlardan ilki puan modu ki bunda çeşitli güncelleme ve silahlarla puan toplayarak karakter geliştiriyor olacağız. Bu iş en az diğer Contra'lardaki kadar zor ama bu moda eklenen 3 aşamalı sağlık barı sayesinde oyun kısmen kolaylaşmış.

Bu arada söylemeyi unuttum oyuna bir de öykü eklemişler. Yalan söylemeyeceğim, Contra evreninin öyküsü olduğunu bilmiyordum. Okuduğum kadarıyla faşist devletine karşı isyan eden eski bir komutan ve ekibini anlatıyor oyun. İlerleyen bölümlerde buna pek değinilmediği için o kadar da dert olmadı benim için zaten. Bir diğer oyun moduysa klasik Contra anlayışına daha yakın. Geliştirmeler yok ve Komutan Bahamut hasar aldığı anda hayatını kaybediyor. Bunun haricinde şekilleri değişmiş olsa da Contra'ya özgü tüm özellikler olduğu gibi bırakılmış. Tüfekle çaprazlama ateş eden asker, salvolar çizerek ekrana giren uçan silah kutusu ve hatta yerde sürünerek ateş eden asker bile oyuna olduğu gibi eklenmiş. Zaten bölümler de kısmen de olsa eski Contra içeriği kullanılarak yaratılmış. Eğer siz de zamanında benim kadar çok Contra oynadıysanız inanın bana o yerleri anında hatırlayacaksınız.

Hard Corps'un anime tarzı sadece ara videolarla sınırlı değil. Oyunun kendisi de fazlasıyla Asya usulü tasarlanmış. Düşmanların ve ana karakterlerin tasarımı oldukça hoş ama aynı şeyleri arka planlar için söyleyemeyeceğim. Görsellerin detaysızlığını, tarzdan yoksun olmasını geçtim bildiğiniz PSP grafikleri yahu bunlar. Arkadan kumlar akıyor, ormanda ağaçlar sallanıyor falan, iyi hoş da bu mudur yani? Elinizde PS3 ve Xbox 360 gibi canavarlar varken hala köşeli kum tepeleri yapmak nedir? En azından doku kalitesi biraz daha iyi olsaydı belki bu kadar göze batmazdı bu eksiklik, ona bile uğraşmamış adamlar.

GİDENİN ARDINDAN

Hard Corps: Uprising'i her şeye rağmen eski günlerin hatırına Contra'cılara gözüm kapalı olarak tavsiye edebilirim. Diğer oyuncularınsa bu oyuna atlamasına çok gerek yok. Hem içeriği size çok anlam ifade etmeyecek hem de nostalji gibi iyi bir nedeniniz olmadan uzun süre oynayabileceğiniz bir oyun değil. PS3 için önümüzdeki aylarda çıkacak Hard Corps, yeni Space Invaders kadar cüretkâr ve değişime açık olabilseymiş takdire şayan bir şeyler çıkabilirmiş ama bu haliyle ortada bir cacık göremiyorum.

NE İYİ NE KÖTÜ?

- ✓ Oyun hâlâ Contra
- ✓ Eski oyunların müzikleri remikslenmiş
- ✓ Eskisi kadar zor değil
- ✗ Arkaplanlar
- ✗ Contra'nın bir anda anime olması
- ✗ Oynanışa büyük yenilikler getirmiyor

SON KARAR

Grafik	★★★☆☆
Hikâye	★★★☆☆
Ses / Müzik	★★★★☆
Eğlence	★★★☆☆

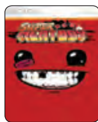
7,2

Contra Contra olalı böyle zulüm görmemişti.

→ **Tür:** Platform → **Yapım:** Arc System Works → **Dağıtım:** Konami → **Kutulu Fiyatı:** - → **Dijital İndirme:** 15$ Xbox Live → **Yaş Sınırı:** -
→ **Dahası İçin:** www.konami.com/games/hardcorps

INDIE

1. Super Meat Boy



2. Amnesia: The Dark Descent
3. Bit.Trip Beat
4. Audiosurf
5. Braid

RİLEBİLİR

1. Castle Crashers (PS3, 360)



2. Scott Pilgrim vs the World (PS3, 360)
3. Raskulls (360)
4. Monday Night Combat (360)
5. Limbo (PS3, 360)

BEN YAPIMCIYIM



DEVASA **Cevat Yerli Röportajı** – Bölüm –1 –

-Cevat Bey, Crysis 2 için şubat ayının en iyi oyunu diyebilir miyiz?
- Sen gel bakayım bir buraya...

yarattı. İsmi görüp kaçmaya başlayan oyuncuların yarattığı izdiham sırasında iki kişi kayboldu. Polis 20 metrekarelik alanda bir insanın nasıl kaybolabileceğini araştırıyor.

Oyuncular arasında savaş sonrası sendromu görülmeye başlaması psikologları düşündürüyor. Call of Duty ve Battlefield gibi oyunlarla fazla vakit geçirmek, sosyal ortamlarda "GTFO" ve "NOOB" benzeri kelimeler haykırıp insanların ve duvarların içini görebildiklerini iddia etmek saptanan ilk belirtiler arasında.

USER goker_nurbeyler
PASSWORD ********



GÖKER NURBEYLER
goker@oyungezer.com.tr

STEAM 2010 SATIŞLARINDAN ÇIKANLAR

Steam'in dijital oyun pazarında nasıl bir hegemonya olduğunu bilmeyen yoktur. Steam'in ulaşım kolaylığı, sosyal ağ yapısı ve indirim kampanyalarıyla gönüllere taht kurduğu bir gerçek (hızla tekelleşmesinin riskleriyse bir başka yazının konusu). Bu gerçek, FADE LLC (Forecasting and Analysing Digital Entartainment) araştırma kuruluşunun 2010 yılı çalışmasıyla daha da su yüzüne çıkıyor. Bu çalışmaya göre Steam 2010 yılı içerisinde 970 milyon dolar gelir elde etti. Listedeki en çok satan oyunlar dikkat çekici. Buna göre Dawn of War 2: Chaos Rising 10,8 milyon dolar ile en çok satan gerçek zamanlı strateji ve listenin 10 numarasında yer alıyor. Onun bir numara üstünde, kimilerinin beğendiği, kalanlarınsa ilk oyunun mirasını yemekle suçladığı Mafia 2 (11,9M USD) yer alıyor

Üzerindeki oyun birçoğunuzun gözünden kaçan yılın sürprizi: Metro 2033 (13.4M USD). Ardından gelen Fallout: New Vegas (17M USD) ve Civ5'nin (21,9M USD) yerleri şaşırtmıyor. Portal (20M) uygun fiyatla uzun zaman satılarak bir üste yerleşiyor ve sürpriz yapıyor. Bundan sonrası ise tam anlamıyla bir FPS hegemonyası: Battlefield: Bad Company 2 (25,4M USD), Left 4 Dead 2 (36M USD), CoD: Modern Warfare 2 (39,4M) ve CoD: Black Ops (98,2M USD öeaah). Bu sonuçlardan ilginç tespitler çıkarılabilir: Örneğin online moda sahip ve tekrar oynanabilirliği yüksek oyunlar en yüksek talebe sahip. Oyuncular bir kere bitirip silinen oyunlara o bir kerelik deneyim müthiş olsa bile para vermek istemiyorlar. Diğer yandan Sinan'ın deyimiyle "über gerçekçi askeri aksiyon ABD rullaz FPS'leri", yani birbirine benzeyen askeri simülasyonlar bir hayli revaçta. Her türde olduğu gibi bu oyun türü de üzerine bir şey eklemeden devam ederse elbet yakında doyum noktasına ulaşacaktır. Birkaç sene içerisinde bu ilk 10 tahminimizden çok daha farklı olabilir.

STEAM OYUN İÇİ SESLİ İLETİŞİME EL ATIYOR

Steam yeni sürümü için bizi çeşitli üçüncü parti yazılımlardan kurtaracak yenilikler üzerinde çalışıyor. Örneğin DirectX 8 sonrası oyunlar için F12 kısayolu ile görsel almak ve bunu otomatik olarak veya el ile Steam Cloud veya Community sayfasına yüklemek mümkün olacak. Daha çok ilgimi çeken diğer yenilikse ses kalitesinde mikrofon ses girişinin 11khz'den 16khz'ye ve ses çıkışının 8khz'den 16khz'ye yükseltilmesi. Bakalım şu an Skype'ıyla mutlu mutlu yaşayan kitle için Steam yeterli olacak mı...



MICROSOFT GAMES F2P'E GÜVENİYOR

Microsoft Games Studios genel müdürü Dave Luehmann'ın MCV'ye verdiği röportaj F2P oyun tarzıyla ilgili ilginç bir yaklaşım içeriyor. Luehmann'a göre küçük ödeme sistemiyle çalışan bedava devasa online oyunlar modeli korsan oyunların engellenmesine katkıda bulunuyor. Luehmann, doğu ülkelerinde bu modelin yerleştiğinin ve batı ülkelerine adapte edilmesi gereğinin de altını çiziyor. Age of Empires Online, bu yanıyla batılı oyuncular üzerinde denenecek bir formül işlevi görebilir.



BATTLEFIELD'NİN PC İLE İMTİHANI



DICE'dan Karl Magnus Troedsson'un resmi Battlefield yapımcıları blogunda paylaştığı bilgiye göre, Battlefield 1943 PC'ye gelmeyecek. Hatta Battlefield: Bad Company 2 için hazırlanan Onslaught DLC'sinden bile ümidi kesebilirsiniz. Bunun nedeni tüm ekibin Battlefield 3'e odaklanmasıymış. Korsan oyun sektörüne ben de karşıyım fakat PC'deki korsan sektöründen korkup konsola kayan oyun yapımcılarını gördükçe müstehak diyesim geliyor ister istemez.

KISA KISA KISA...

> Yolu 11-13 Mart 2011 arasında Boston'a düşecek olan varsa PAX East (Penny Arcade Expo) fuarına uğramadan dönmesin. Gitsin, Guild Wars 2'nin yeni sınıf ve içeriğini bizzat görsün ve de oyunun demosunu deneme şansı bulsun. Sonra da bize bir özet geçsin.

> Siz bu haberi okuduğunuz sırada Mythic Entertainment üç Warhammer Online sunucusunu daha kapatmış olacak. Sunucuların kapatılmasının gerekçesi olarak sunuculardaki oyuncu sayılarının sabit düşmemesi gösteriliyor. Keşke şu oyunun içeriği zamanında yeteri kadar beslenseydi.

> THQ, Warhammer 40.000: Dark Millennium Online'ı 2013 "mali yılı"na kaydırdı. Buna göre oyunun çıkış zamanı 1 Nisan 2012-31 Mart 2013 aralığı gözüküyor. Her ne kadar içerik önemli desek de 2013 yılında bu oyun motoruna burun kıvıran çok kişi olabilir.

> Güney Kore kökenli TERA Online'ın Avrupa sürümü, Mart 2011 itibariyle başlıyor.

> Star Trek Online birinci yaşını yeni görevler ve C-Store indirimleriyle kutladı. Birinci yaş kutlamaları arasında Episode 3'ün gelişi de yer alıyor.

DC **UNIVERSE'DEN** HABERLER

Amerikalı Raptr firmasının çevrimiçi iletişim yazılımı üzerinden yaptığı bir araştırma, ilginç sonuçlara sahip. Oyuncuların oyun içi başarılarını ve oyundaki mevcut durumlarını paylaştıkları yazılım, istendiği takdirde hangi oyunda ne kadar süre harcandığını ölçebiliyor. Bu ölçüm oyuncuların yeni bir oyuna başlarken hangi oyuna ara verdikleri gibi ilginç istatistikler de tutuyor. Yazılımın en taze verilerine göre son zamanlardaki en büyük değişim DCU Online çıktıktan sonra yaşanmış. Buna göre sırasıyla WoW, StarCraft 2, Aion, Bad Company 2 ve Mass Effect 2 oyuncuları bu oyunlara harcadıkları zamanı azaltarak DCU'ya dalmışlar. WoW ve Aion'u bir yana koyarsak, online modlarıyla öne çıkan oyunlardan kurulu bu listeye Mass Effect 2'nin de kaynamış olmasının sebebini Mass Effect 3'ten önce ikinci oyunu bir kez daha bitirmek isteyen kitleye bağlayabiliriz.

Diğer yandan bir istatistik de Sony Online Entertainment tarafından, DC Universe Online için yayınlandı. SOE'nin verilerine göre oyunun PS3 kullanıcıları en fazla Gotham ve Metropolis'e bağlanıyor, fakat bağlantıları ortalama 1.5 saat sürüyormuş. Bu süre PC oyuncuları için ortalama 2-3 saatmiş. DCU Online oyuncularının %55'i PC ve %45'i PS3 kullanıyormuş. Kabul ediyorum, bu ay bol bol oyun istatistiğine maruz kaldım ve LogIn haber sayfalarını da Excel tablosuna çevirdim. Unutmadan: DCU'nun direktörü Chris Cao'nun Kotaku'ya verdiği bilgiye göre yakın zamanda Catwoman üzerine kurulu sağlam bir görev zinciri oyuna eklenecek.



THE OLD REPUBLIC'E 500 BİN OYUNCU ARANIYOR!

Gamasutra'nın EA'dan Scott Brown'la yaptığı röportaja bakılırsa Star Wars: The Old Republic'in kârlı bir oyun olması en az 500 bin sabit aboneye ihtiyacı olacak. Old Republic'in bu hedefi tutturup tutturmaması bir yana, insanın "500 bin oyuncunun getirdiği şeye kâr deniyorsa, WoW'un 12 milyonu bulan abonesinin getirdiği şeye ne deniyor" diye sorası geliyor.



NE VARSA **ESKİLERDE** VAR

Bu sayfaların müdavimleri oyun dünyasındaki finansal gelişmeleri paylaşmayı sevdiğimi bilirler. Bence bu bilgilerin bilinmesi sektörün yapısını ve büyüklüğünü anlamak açısından önemli. Halen "oyun işte" şeklinde burun kıvıran bir kitle varken oyun sektörünün sinemayı bile çoktan solladığını anlatmak önemli.

Biz konumuza dönelim. NCSoft'un 2010 mali tabloları online oyun pazarında neler yaptığını görmek açısından dikkat çekici. Tablolara bakılırsa NCSoft aynı anda hem ağlamış hem de gülmüş. Bir yandan net kârı %6 düşerek 114.4 milyon avroya gerilerken, diğer yandan yıllık iş hacmi 426,7 milyon avroya yükselmiş. İşin ilginç tarafı en yüksek cironun 119.3 milyon avro ile 13 yıllık Lineage'dan gelmesi (Lineage 2 beş yıldır piyasada). Diğer bir ilginç veri de pazarının %64'ünü Güney Kore, %12'sinin Japonya, %7.5'inin Kuzey Amerika ve yalnızca %5.2'sinin Avrupa olması.



BLIZZARD PAYPAL'IN KAPISINI ÇALDI

Activision Blizzard, PayPal ile yaptığı anlaşmayla World of Warcraft'taki altın satıcılarının işini zorlaştırmaya çalışıyor. WoW Inside'in haberine göre Blizzard PayPal'a oyun içi altın satışı yapan sitelerin listesini vererek bunların PayPal işlemlerinin engellenmesini talep etti. PayPal bu sitelere gönderdiği mesajla Blizzard'ın fikri mülk haklarıyla ilgili karşı gelinen maddeleri ve bu uygulamaların hukuki yaptırımlarını açıklayarak işlemlerin durdurulmaması halinde ilgili makamlara iletilerek PayPal hesaplarının da kapatılacağını belirtti. Peki bu mesaj onları durduracak mı? Hayır, fakat en azından kısa bir süre de olsa nefes aldırabilir. Hiç yoktan iyidir.





ŞUBAT AYINDA ESL TÜRKİYE'DE EXPER VE A4 TECH RÜZGÂRI ESTİ – DAMLA PINAR GÖK

Ödüllü Turnuvalar Tüm Hızıyla Devam Ediyor!

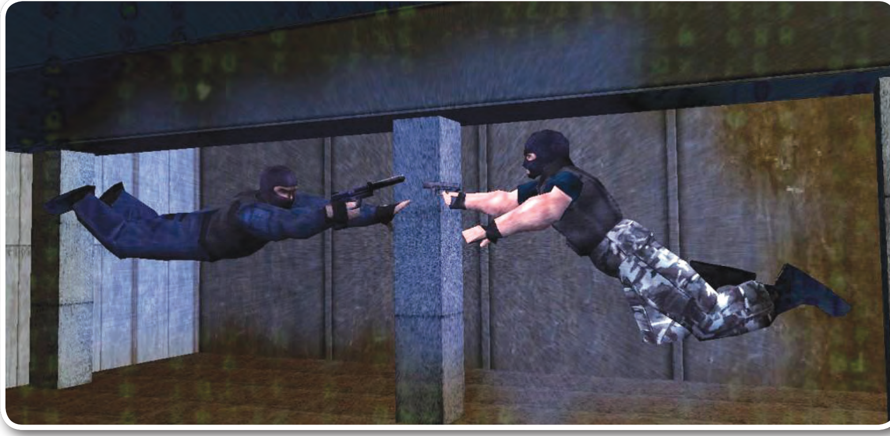
Geçtiğimiz ay ESL Türkiye'de 25.000TL değerinde ödül dağıttığımız liglerimizi sonlandırmış ve kazanan oyuncularımızı açıklamıştık. Şubat ayının ikinci haftasında Exper Starcraft II lig ödüllerimizi eğlenceli bir törenle kazananlara teslim ettik. Intel Pazarlama Müdürü Cihan Araçman, Exper Marka İletişim Uzmanı Sinem Serdar ve ofis kedimiz Puri Puri'nin de katılımıyla gerçekleştirdiğimiz törene hem eğlence hem de birbirinden güzel ödüller damga vurdu. Bu sıralar çok fazla bir araya gelemediğimizden olsa gerek, hazır oyuncuları bulmuşken Türkiye'deki Starcraft camiasının birbirlerine ve oyunlarına ne kadar bağlı olduğunu anmadan da geçmedik tabii (Starcraft II oyuncularımızın tüm dünyadaki SC2 oyuncularını örgütleyerek, ESL Türkiye anketinden diğer tüm oyunları geride bırakıp birinci olarak çıktıklarını biliyor muydunuz?). Siz siz olun Türkiye'deki Starcraft II camiasını takip etmeyi unutmayın. Sınırsız geyik potansiyelleri sayesinde SC2 forumlarını 4chan'dan daha eğlenceli hale getiriyorlar.

İlk günden itibaren oyuncular tarafından büyük bir ilgiyle takip edilen ve birbirinden heyecanlı karşılaşmalar yaşadığımız Exper Starcraft II liginde birinci olan Onur "Tt.darvin" Özgür Exper Action desktop bilgisayar ve monitör, ikinci olan Eren "Tt.WarAdmiral" Memişoğlu Exper Karizma notebook, üçüncü olan Turushan "Sleeep" Aktay Intel Core i7 2600 işlemci, dördüncü olan Necdet "Tt.Tempest" Bilmen Intel Core i5 2300 işlemci ve beşinci olan Onat "Tt.SuGoSu" Gegeoğlu da Intel Core i3 540 işlemci kazanmıştı. Lakin birincimiz Darvin'in, ödüllerin dağıtılmasından bir hafta önce bilgisayarının bozulmasıyla kesinlikle hiçbir alakamız yoktur. Bilmeden de olsa bu kadar iyi bir zamanlama yaptığımız için ayrıca mutlu olduk :)





Ha unutmadan, ESL Türkiye'de ödüllü turnuvalar tüm hızıyla devam ediyor. Hem aylık hem de günlük turnuvalarımızda ve ödüllü anketlerimizde birbirinden güzel ödüller sizleri bekliyor. İster profesyonel oyuncu olun, isterseniz de akşamları birkaç saat oyun oynamakla yetinin hiç fark etmez, ESL Türkiye'de mutlaka size uygun bir oyun ve eğlence var. Güncel turnuvaları ve oyun dünyasına ait haberleri takip etmek için ESL Türkiye web sitesini (www.esl.eu/tr) tarayıcınızın sık kullanılanlar kısmına eklemeyi unutmayın!





A4 Tech CS Cup Ödülleri

1- A4 Tech X7 XG-760 kablosuz oyuncu faresi ve A4 Tech X7-G800MU oyuncu klavyesi
2- Orijinal ESL Tişörtü
3- 3 Aylık ESL Premium Üyelik

A4 Tech Counter-Strike 1on1 Cup

ESL Türkiye'de şubat ayına damgasını vuran bir diğer etkinlik de A4 Tech Counter-Strike Cup oldu. Rekor bir katılımla gerçekleşen turnuvada oyuncular 3 gün boyunca kıyasıya bir rekabetin içine girdiler. Turnuvanın en iddialı oyuncusu olan bendenizse, 3 gün öncesinde minik bir iş kazası geçirip sol elimin orta parmağını sakatlamam sonucunda oynayamadım ve hevesimi bir sonrakine saklamak zorunda kaldım. Bu ay düzenleyeceğimiz yeni A4 Tech turnuvası için çok iddialıyım, bu sefer en birinci ben olacağım!

116 kişinin katılımıyla gerçekleşen A4 Tech Cup'ta, best of three (üç raundun ikisini kazanmaca) olarak oynanan final karşılaşması bidpai ve READYMADEE arasında gerçekleşti. Final haritasının ilk yarısını 9-6 gibi bir skorla bitiren bidpai, ikinci yarıya kötü başlasa da çabuk toparlanmayı bildi ve 16-12'lik skorla A4 Tech Cup'ın birincisi oldu. Agent47 ve chachaz arasında oynanan üçüncülük maçındaysa, Agent47 ilk yarıyı 9-6 kapattı. Mükemmel bir çekişmenin yaşandığı ikinci yarıda chachaz oyuna çok iyi bir dönüş yaparak 16-13'lük skorla üçüncü oldu ve böylece sıralama şu şekilde belirlendi:

1- bidpai
2- READYMADEE
3- chachaz

ESL Türkiye'de A4 Tech Cup'lar mart ayında da devam edecek. Birbirinden güzel A4 Tech oyuncu fare ve klavyelerini kazanmak ve birbirinden eğlenceli saatler geçirmek için bizi takip etmeyi unutmayın!



ESL Türkiye Lig Ödülleri

Exper StarCraft II Ligi Ödülleri
1- Exper Action Desktop Bilgisayar
2- Exper Karizma Notebook
3- Intel Core i7 İşlemci 860
4- Intel Core i5 İşlemci 750
5- Intel Core i3 İşlemci 540



Leadtek Counter-Strike 1.6 Ligi Ödülleri
1- 5 adet Leadtek Winfast GTX470 Ekran Kartı
2- 5 adet Leadtek Winfast GTX460 Ekran Kartı
3- 5 adet Leadtek Winfast GTS250 Ekran Kartı

Kingston Call of Duty 4 Ligi Ödülleri
1- 5 adet Kingston 6GB DDR3 Bellek Kiti
2- 5 adet Kingston 4GB DDR3 Bellek Kiti
3- 5 adet Kingston 2GB 800MHz DDR2 HyperX Bellek Kiti



Lenovo Warcraft 3 Ligi Ödülleri
1- Lenovo IdeaPad Y560
2- Lenovo IdeaPad U350
3- Lenovo IdeaPad S10-2 Netbook

Asus FIFA 2010 Ligi Ödülleri
1- Asus ENGTX480 Ekran Kartı
2- Asus ENGTX470 Ekran Kartı
3- Asus ENGTX465 Ekran Kartı

Trackmania Nations Forever Ligi Ödülleri
1- Saitek R660GT Force Feedback Direksiyon
2- Saitek R440 Force Feedback Direksiyon
3- Saitek R440 Force Feedback Direksiyon



HER ADAM O ADAMA BENZEMEZ, AMİRAL ADAMA -KAAN ALKIN

Battlestar Galactica Online

Saylonlar insanlar tarafından yaratıldı, evrim geçirdiler ve yaratıcılarına baş kaldırdılar. İlk Saylon savaşının üstünden 40 yıl geçti. Saylonlar geri döndü ve yaratıcılarının kolonilerini yerle bir etti. Sadece birkaç gemi bu saldırıdan kurtulmayı başarabildi ve onlar yeni bir başlangıç için Dünya'yı arıyorlar…

Battlestar Galactica dizisinin her bölümü benzer cümlelerle başlıyordu. Kara Thrace, Boomer, Athena, Adama, Caprica ve diğerlerinin hikâyesini izlemek hoştu elbette. Evrenin altı dolduruldukça bambaşka bir zevk haline geldi Galactica. Ekstra bölümler çekildi, çekiliyor. 1978'den bu yana çok yol kat etti Galactica. Galaksinin bir ucundan diğerine giderken bir gün bir DVO olması da kaçınılmaz hale geldi. İşte bu noktada Big Point BSG fanlarına yapabileceği en büyük iyiliği yaptı ve BSG Online ile kapımızı çaldı. Bekleneceği gibi *hoşgeldin* dedik gülümseyerek, buyur ettik içeriye.

BSG Online evreni değiştirmeye, yenilemeye, eğip bükmeye çalışmıyor. Galactica ve Pegasus'un birlikte Cylon'ların diriliş gemisine yaptığı saldırının hemen sonrasından alıyor hikâyeyi. Diriliş gemisinin imha edilmesiyle "ölümsüzlük" kavramına veda eden Cylon filosu, karşı saldırıyla cevap vermeye çalışıyor. Hazırlıksız yakalanan Adama ve filosu, daha önceden belirlenen acil FTL (faster than light) noktalarından birine sıçrıyor. Ancak FTL sürücülerinde çıkan bir sorun nedeniyle, Koloni Filosu ve onu takip eden Cylon'lar kendilerini bilinmeyen uzayın derinliklerinde buluyor. Bu noktada devreye biz giriyoruz. İnsanlığı korumak için bir Viper'a ya da yaratıcılarımızı ortadan kaldırmak için bir Raider'a atıyoruz kendimizi.

"KONTROL EDEMEYECEKSEN YARATMAYACAKSIN"

Oyuna ilk kez girerken yer almak istediğiniz tarafı seçmeniz gerekiyor. Farklı sunucularda iki farklı tarafı oynamak mümkün tek bir hesap üstünden. Yani birini oynarken diğerini kaçırıyorum diye panik yapmanıza gerek yok. İnsan olmayı seçerseniz bir karakter dahi yaratmadan kendinizi Viper Mark II'nin pilot kabininde buluyorsunuz. Starbuck tahmin edebileceğinizden çok daha hızlandırılmış bir kurs veriyor. İnsan olmayı seçmezseniz Allah ıslah etsin deyip atıyor oyun sizi. Şaka şaka. Bu sefer 6, nam-ı diğer Caprica, nam-ı diğer Tricia Helfer hızlandırılmış uçuş kursunuzu veriyor. Kontrollerin tamamını öğrenmeniz üç, bilemediniz dört dakikanızı alıyor. Kısa eğitim görevlerinin ardından ana gemiye dönüyoruz ve en nihayetinde karakter yaratma ekranıyla karşılaşıyoruz.

Karakter yaratma ekranı olabildiğince basit tutulmuş. Değiştirebildiğimiz çok az özellik var. İnsan karakterlerin tipinden çok ne giyeceği önemli. Eminim çoğunuz benim gibi pilot tulumunu çekecektir üstüne. Kaskı da geçirip geminizin pilot koltuğuna oturdunuz mu yüzünüzü gören cennetlik zaten. Cylon tarafındaysa Toaster tadında bir karakter veriliyor elimize. Metalik aksanın renklerini belirleyip geçiyoruz. Oyunda mantık hatası diyebileceğiniz nadir şeylerden biri Cylon karakter yaratma ekranı. Zira bir radier uçuruyoruz ve bildiğiniz gibi raider'ların bir pilotu yok, kendileri de Cylon direkt. Oyunda karakterimizle ana gemiler içinde dolaşıp görev toplamak, ticaret yapmak, gemimizi geliştirmek gibi aktiviteler de bulunacağımız için fiziksel bir beden vermek zorunda kalmış yapıcı. Teknik imkansızlıklardan yani diğer bir deyişle. Üstünde durmayın, hızlıca gözardı edin.

Oyunda diziden tanıdığınız pek çok karakterle tanışmanız mümkün. Zaten fiziksel bir bedeniniz olmasının en büyük avantajlarından birisi de bu. Galactica ve Cylon ana gemisi içinde dolşabiliyor olmak. Oyun bu gezintilerde bizi kısıtlamıyor ama şimdilik gidecek pek bir yer de yok zaten.

BİRBİRİNE KARIŞTIRMAYIN

BSG Online bir çok oyundan esinlenmeler taşıyor. Star Trek Online'ın benimsediği sektör sistemini, kontrolleri benzer şekillerde değerlendiriyor. Ancak kontroller hem daha iyi tepki veriyor BSG'de hem de hantallığından kurtulmuş. Karakter geliştirme sistemi EVE Online esintileri taşısa da, hem çok daha hafif hem de oyun başında geçireceğiniz süreyi gayet güzel arttırıyor. Yani aylarca beklemenize gerek yok PvP alemlerine dalmak için. EVE kadar iyi olmasını beklemiyoruz elbette. Ama ayda 15$ ettiği varsayılan STO'ndan fersah fersah önden gideceği belli. Şu hikaye ileriye doğru bir hareketlense, görev çeşitliliği de güdüklükten kurtulacaktır diye umuyorum.



Toaster, tost makinesi. Bedensiz olaydık daha iyiydi.

Galactica'nın köprüsünde Admiral Adama, Cylon ana gemisinin köprüsündeyse 1 numara, nam-ı diğer John ilk görevlerimizi vermek için bekliyor. Dinlenme alanlarında Kara Thrace, Yüzbaşı Adama, Caprica, Leoben ve diğer önemli karakterlerle yüz yüze gelebiliyoruz. Onların da verecek bir kısım görev var tabii ki elinde.

Oyunun kullandığı Unity 3D motoru uzayda, açık alanlarda çok iyi iş çıkartıyor. Ancak zevkle dolanmak istediğimiz gemilerin içleri ve karakter modellemeleri pek iyi değil. Ticaret yapmak, görev almak ve teslim etmek gibi aktiviteler dışında iç mekanlarda çok fazla dolaşmak zorunda kalmadığımızı düşününce insan çok dert etmiyor haliyle. Çünkü BSG Online'ın oyuncuyu asıl vurduğu yer gemiler değil, uzay boşluğu. Dizinin meşhur müzikleri eşliğinde uzay boşluğunda türlü tehlikenin peşinde gezinmek olabildiğince keyifli.

Oyun halen beta aşamasında olduğu için hikâye ilerlemiyor. Bu yüzden alınabilecek görevler oldukça sınırlı ve kendini tekrar ediyor. Oyuncuların büyük kısmı kısa zamanda kendilerini PvP ortamına atıyor ki, işte aksiyonun kalbi bu ortamda atıyor. Uzay sektörlere ayrılmış. Sektörler arasında FTL sürücünüzü kullanarak geçiş yapabiliyorsunuz. Ancak bu sıçramalar belli miktarda kaynak gerektiriyor. Astoridlerin peşinden koşarak madencilik yapabilir ya da ihtiyacınız olan maddeleri satın alabilirsiniz. Sizin PvP ortamından uzak olmanız gelişmelerden habersiz kalacağınız anlamına gelmiyor. Eğer bir sektörde ciddi bir kapışma varsa tüm oyuncuların ekranında sistem mesajı olarak beliriyor. Siz de hızla o sektöre doğru yollanıyorsunuz.

PvP ortamları da hiç eksik olmuyor. Çünkü oyuncular bir araya gelip belli yapılar inşa ederek ve belli yapıları imha ederek sektörleri ele geçirebiliyor. Elbette ilk dakikadan kendinizi PvP ortamına atmak pek akıl kârı değil. Kolay olan kontrollere alışmalı, biraz seviye atlayıp yeni yetenekler açmalısınız. Oyunda her şeyi sadece farenizle kontrol edebiliyorsunuz. Silahlarınız eğer isterseniz seçili hedefinize otomatik olarak ateş edebiliyor mesela. Hedefiniz üzerinde fareyi tutup sağ tuşa basılı tutarsanız geminiz direkt hedefinize doğru dönüyor. Geri kalan kontrollerin kısa yollarını öğrenmek şart olmasa dahi çarpışmalarda ciddi avantaj sağlıyor.

Karakter geliştirme sistemi de oldukça hoş. Görevleri tamamladıkça ya da düşmanları öldürdükçe tecrübe puanı kazanıyor ve seviye atlıyorsunuz. Ancak yeni becerileri kazanmak için tecrübe puanlarınızla satın almanız gerekiyor. Satın aldığınız beceriler de seviyelerine göre 15 dakikadan başlayıp birkaç saate kadar giden öğrenme sürelerine sahip. Oyunun başında vakit geçirmeniz gerekiyor kısaca. Oyunun iş modeli de bu ve benzer olaylara dayanıyor. Eğer saatlerce beklemek istemiyorsanız parasını bastırıp tecrübe puanı paketleri, oyun içi eşyalar, kaynaklar satın alabiliyorsunuz BSGO sitesinden.

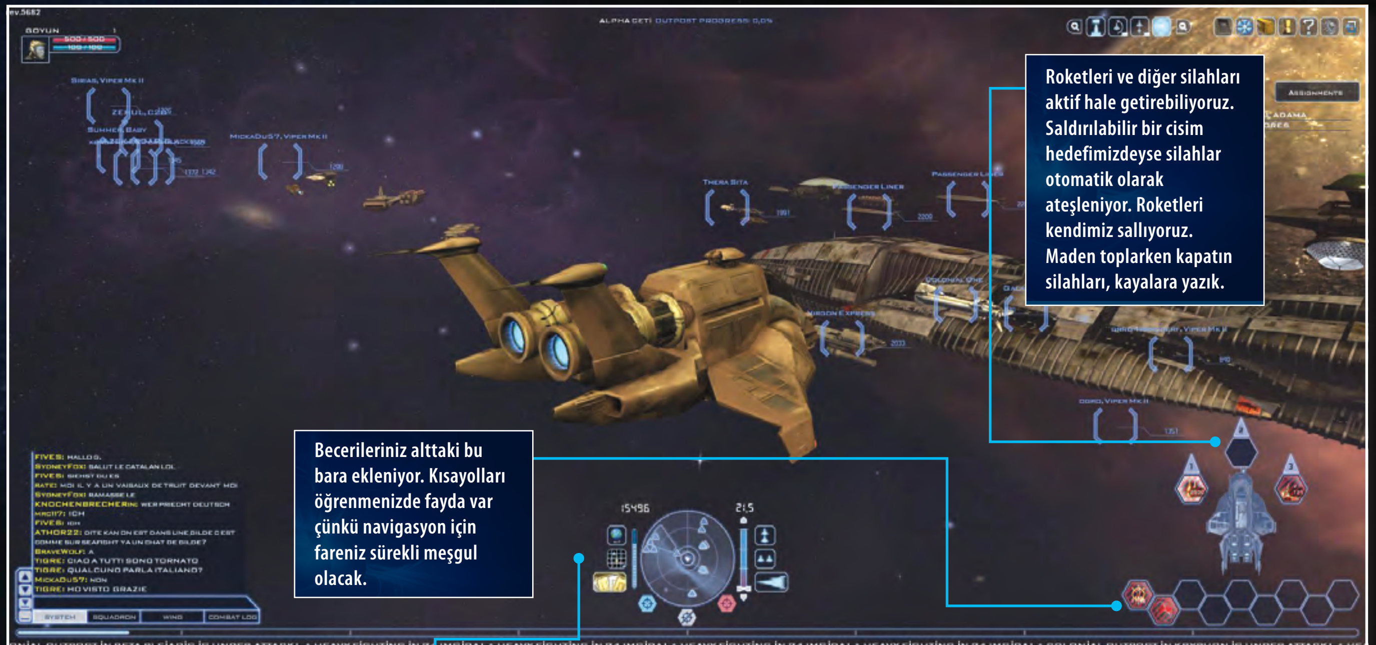
Elbette biz hırsımıza yenik düşmüyoruz ve efendi gibi oynuyoruz oyunumuzu. Daha durun, açık beta zaten, satış falan yok. Yeni beceriler kazanmak elbette yeterli gelmiyor. Gemimizi geliştirebilmek için bolca para ve kaynak toparlamamız gerekiyor. Roketler, mermiler ve diğer mühimmatlar da sınırsız değil. Ara ara satın almamız gerekiyor ki onlar da kendi aralarında ayrılıyor birbirilerinden. Yüksek hasar veren bir şeyler istiyorsak ya maaştan ya da vakitten feragat etmemiz gerekiyor. Oyun içi ekonomiyi iyi oturtmak şart. Aslında Unity 3D motorunun güzelliklerinden, nasıl da tam ekran çalıştığından, Nvidia 3D Vision desteklediğinden, Fraps'i nasıl bağrına bastığından ve türlü teknolojik becerilerinden bahsedecektim oyunun. Ancak yerim tükendi. BSG Forever olduğuna göre önümüzdeki ay kaldığımız yerden devam edebiliriz sanırım.



Oyunun Türkçe desteği var. Ayrıca Türkçe web sitesi de var. Ama çok büyük umutlarla girmeyin sakın Türkçe muhabbetine. Çeviri üstünde bir hayli çalışmaları gerekiyor.

İnsan köprüyü daha bir havalı, canlı görmek istiyor.





Roketleri ve diğer silahları aktif hale getirebiliyoruz. Saldırılabilir bir cisim hedefimizdeyse silahlar otomatik olarak ateşleniyor. Roketleri kendimiz sallıyoruz. Maden toplarken kapatın silahları, kayalara yazık.

Becerileriniz alttaki bu bara ekleniyor. Kısayolları öğrenmenizde fayda var çünkü navigasyon için fareniz sürekli meşgul olacak.

Hedefleri radardaki simgelerine tıklayarak seçebiliyorsunuz. Sağ taraftaki barı kullanarak hızınızı da ayarlayabilirsiniz. Bomboş uzayda, tek bir düşman peşinizde, bir türlü manevra yapıp görüş alanınıza sokamadıysanız, sağ alttaki hedef düğmesine basın. Kamera düşmana dönünce sağ tıkla geminizi döndürebilirsiniz.

EVE Online > BSG Online > Star Trek





→ **Tür:** DVO → **Dağıtım:** Big Point http://beta.battlestar-galactica.bigpoint.com/ → **Sistem:** Ekonomik → **Dijital İndirme:** Ücretsiz → **Yaş Sınırı:** 12+
→ **Dahası İçin:** http://beta.battlestar-galactica.bigpoint.com/



BACAKLARINI KOPARTIRIM SENİN! -SİNAN AKKOL

Dead Space 2 Multiplayer

OYUNLARDA BİYOLOJİK OLARAK mümkün olmayan şekillerde arkadaşlarınızı tepelemeye alışık olmanız lazım Dead Space 2'nin multisini sevmek için. Niye garip garip bakıyorsunuz, tabii ki öyle! Üstüne basarak birinin kolunu bacağını kopartabilmeniz mümkün mü? Tabii ki değil, ayakkabı yerine buz pateni giyiyor olmanız lazım bunun için. Ama buna takacak kadar asık suratlı, ciddi bir muhasebeciyseniz, o zaman bu sayfada işiniz ne? Sizi en yakın reklam sayfasına alalım… *{bir reklamı 50.000'den alsalar, 10 sayfa reklam olsa, iyiiii, e iyi para nerden baksan, iyiii…}*

Dead Space 2'nin multisini gören herkesin aklına "ahhaa! Yakaladım seni Left 4 Dead çakmasııı!" fikri gelebilir. Normaldir. Sonuçta 4 tane yakışıklı askere karşılık, insanlar tarafından yönetilen 4 tane Necromorph ve bilgisayarın üstünüze saldığı envai çeşit Necromorph'un kapışmasını konu alıyor. Ama ne yazık ki Left 4 Dead gibi rafine, üstünde çok kafa patlatılmış veya uzun soluklu bir multi modu değil Dead Space'inki. Toplam 5 harita var ve bu haritalarda insanlar sırayla 5 aşamadan oluşan belli görevleri yerine getirmeye çalışıyor (yedek güç ünitesini çalıştır, oradan oraya pil taşı gibi). Kurtarma kapsüllerine binip kaçtığınız haritada olduğu gibi bazı bölümlerin sonunda üstünüze akın akın gelen Necro'lara karşı belli bir süre hayatta kalmaya çalışıyorsunuz. Genellikle bir iki kişi kurtuluyor burada.

Akın akın dememben sizi kandırmasın, L4D'deki gibi düzinelerce düşman gelmiyor. En fazla 5-6 Necro'yla aynı anda kapışıyor insanlar, ama bu da yetiyor. Bu arada, sanki hep insanları oynuyormuşum gibi anlatıyorum ama round değişince roller de değişiyor. Necro tarafında seçebileceğiniz 4 farklı yaratık var. İnsanlardan daha az dayanıklısınız ve arkadan (veya tavandan) yaklaşmadığınız zaman genellikle ölüyorsunuz. Necro'lar etraftaki her delikten spawn olabiliyorlar, hemen yanında insan olsa dahi. Bu özelliğiyle L4D'den biraz ayrılıyor; çünkü orada hem belli bir uzaklıkta, hem de görüş alanının dışında olmanız gerekiyor. Spawn olurken biraz daha uzun bekleyerek daha dayanıklı Necro'lardan birisini seçebiliyorsunuz.



...Ve biz o gün bin şey, şeyler gibi şendik... Şey...

Oyun bu şekilde dümdüz olsaydı, çok kısa süreli bir eğlence olarak yakın zamanda unutulabilirdi. Ama bir level atlama sistemi var ve belli seviyelerde insanlar için yeni silahlar, Necro'lar içinse yeni güçler açılıyor. İyi oynamadığınız zaman level atlamak pek güç olsa da kısa sürede sunucuda birinci olacağınıza garanti verebilirim.

Oyuna ilk girdiğinizde ne yapacağınızı pek bilemeyeceksiniz, o yüzden takım arkadaşlarınızdan ayrılmayın. Tek kalan insanlar genellikle çat diye öldürülüyor. Görevinize ulaştığınızda E'ye basılı tutarak bir şey yapmanız gerekecek. Bu esnada kabak gibi savunmasız oluyorsunuz ve Necro'lar da direkt olarak size yöneliyor. Yanınızda sizi koruyacak bir takım arkadaşınızın olması çok önemli. Ama eğer yoksa ve görev çubuğunun yarısından fazlası dolduysa korkup ateş etmek için elinizi çekmeyin tuştan. Görevi bitirin ve gerekiyorsa ölün. Puanınızı alırsınız ve bir sonraki göreve geçilmesini sağlarsınız.

Aynı şey Necro'lar için de geçerli. Duvarın arkasından rakibinizi görebildiğiniz için arkası dönükken saldırın. Hatta mümkünse sizden önce bir başka Necro'nun saldırdığı anı kollayın. *Neden bu adilik* diye soracak olursanız şöyle yanıtlayabilirim: Rakibe isterseniz %90 oranında hasar vermiş olun, her kim ki öldürücü darbeyi indiriyor, puanı o alıyor. Biraz haksızlık, evet, bu haksızlıktan siz de faydalanabiliyorsunuz. Bir de, rakibe arkadan yaklaşarak veya üstüne atlayarak yapılan Execution (infaz) saldırıları var. Bu saldırılar sırasında sürekli E'ye basarak hasar veriyorsunuz ama eğer yakaladığınız insan tek başına değilse, herkese karşı açık hedef oluyor ve hemen ölüyorsunuz. Bu yüzden sadece yalnız yakaladığınız düşmanlarınıza karşı uygulamanızı tavsiye ediyorum bu saldırıyı.



Sonuç olarak, Dead Space 2'nin multiplayer modu biraz kısıtlı içeriği, biraz da L4D'e olan aşırı benzerliği nedeniyle tek başına DS2 alma nedeni olmayı beceremiyor. Ama bir iki hafta boyunca akşamları birer saat girip kafa dağıtacak değişik bir ortam sunuyor size.



"Sen kendine bak" deyişini DS2'de kullanmıyoruz.

Bir Necro'ya yakalandığınızda 3-4 saniyede öldüremediyseniz, mutlaka Q'yla sağlık basın.



SENFONİ DAHA YENİ BAŞLIYOR -EREN OKKA

Céiron Savaşları

TÜRK OYUN SEKTÖRÜNDEKİ güzel gelişmelerin artık mucize olarak algılanmadığı bir dönem yaşıyoruz; bu başarıda hepimizin biraz payı var. Sizin desteğiniz, bizim çabamız ve elbette ki oyun yapımına gönül verenler sayesinde adım adım ilerleyerek geldik bugüne. Yakın zaman içinde kendinden en çok söz ettiren isimlerden biri de 2005 yılında kurulan Céidot Oyun Stüdyosu'ydu şüphesiz. Önce *Hükümran Senfoni*, ardından *Hükümran Senfoni Online* ve *Umaykut Online* derken, Türk yapımı oyunlara karşı istemsizce oluşan önyargıları yıkabilecek kadar kaliteli bir oyun geçti elimize bugün.

Céidot'un deyimiyle "karanlık fantezi" türünde ücretsiz bir RYO-strateji oyunu Céiron Savaşları ya da İngilizce ismiyle Céiron Wars. Türkçe ve İngilizce olmak üzere iki dil seçeneğiyle gelen oyun, 33 kişilik bir ekibin çabaları sonucunda 15 Şubat'ta açık beta sürecine geçerek kapılarını sadece bize değil tüm dünyadan oyunculara açtı.

Yazıya iyice dalmadan önce, kafanızdaki olası bir yanlış anlaşılmayı giderelim: Benzerleri gibi tarayıcı tabanlı bir oyun değil Céiron Wars. 600MB civarında bir kurulum dosyasıyla beraber geliyor ki kendisini bu ayki DVD'mizin Full bölümünde bulabilirsiniz. Her türlü içerik sisteminizde hazır bulunduğundan, oyun sırasında fazladan herhangi bir yükleme ekranıyla karşılaşmıyor ve bu şekilde daha akıcı bir oynanış elde ediyorsunuz. Oyunun yapımcıları da tüm işletim sistemleriyle uyumlu bu sürümü tavsiye ediyorlar, ancak söylenenlere göre önümüzdeki aylarda oyunun erişilirliğini artırmak amacıyla doğrudan herhangi bir internet tarayıcısı aracılığıyla ve hatta bir ihtimal Facebook üzerinden de oynamak mümkün olacak Céiron Wars'u.

ER MEYDANI

Galljan İmparatorluğu veya Pyroñom Şarlığı olmak üzere birbirine düşman iki devletten birini seçip bir komutan yaratarak başlıyoruz oyuna. Kerem Beyit'in illüstrasyonlarıyla süslenmiş bir anlatım karşılıyor bizi ki mutlaka tamamını okumanızı, izlemenizi öneririm. Kendinizi oyun dünyasının bir parçası olarak, yarattığınız komutanın yerinde hissedebilmeniz açısından son derece gerekli bu ve birazdan tekrar değineceğim üzere rol yapma öğeleri oyuna gerçekten büyük değer katıyor.

Céiron Wars'taki görevinize bir uç beyliğinde başlıyorsunuz. İlk başta yapabilecekleriniz sınırlı; temel askeri eğitim merkezi olarak bir kışla inşa edip işe koyuluyorsunuz. Rütbe atladıkça açılan sulama alanı, maden ocakları, demirci, kolezyum, üniversite ve imparatorluk sarayı gibi yapılar da var





Céiron Wars'u DVD'mizdeki client'tan kurabilirsiniz.

Céidot Stüdyoları arka plan hikayesine ve dünyaya da özen göstermiş.





ve tamamladığınız yapıları sonradan geliştirebiliyorsunuz. Eğer daha önce bu tarz bir online oyun oynamadıysanız, gözünüzde canlandırmak için *Heroes of Might & Magic* serisindeki kaleleri hatırlayın. Benzer bir mantık burada da geçerli. Oyundaki her yapının belirli bir kaynak gereksinimi ve inşaat süresi var. Ama oyun dünyası gerçek zamanlı işlediğinden siz oyunda olmasanız dahi gelir ve kaynak elde etmeye devam ediyorsunuz. Aynı şekilde işçileriniz de inşasına başladıkları yapılar üzerinde çalışmayı sürdürüyor.

Derken sıra bir ordu kurmaya geliyor. Askerlerin üretimi bir maliyeti olduğu gibi bakımları da bedava değil. Çok sayıda askere sahip olmanız demek, gelirinizin büyük bölümünü onların karınlarını doyurup ihtiyaçlarını karşılamak için harcamanız demek. Ardından onları nasıl yöneteceğinizi öğreniyorsunuz. Her bir savaşa taburlarınızı savaş alanında konumlandırarak başlıyorsunuz ki bu aşamada ve savaş sırasında birimler arası etkileşimlere dikkat etmeniz gerekiyor. Örneğin okçularla yeniçeriler karşılaştığında kimin kime karşı üstünlük sağlayacağını bilmeniz savaşın kaderini lehinize çevirebilir.

Céiron Wars'ta karakter gelişimi, seviye değil rütbe sistemi üzerine kurulu. Rütbe atlamak içinse çoğunlukla merkezi hükümet tarafından verilen görevleri tamamlamanız gerekiyor. Kelle avına çıkıp düşman komutanlarını öldürdükçe saygınlığınızı artırıyor ve yeni görevler alabiliyor, seferlere çıkabiliyorsunuz. Görev alamadığınız süreleri kendi topraklarınızla ilgilenerek değerlendirebilirsiniz. Rütbe atladıkça kazandığınız puanları komutanınızı geliştirmekte kullanıyor, yeni yapılara ve geliştirmelere erişim hakkı kazanıyor ve bunlarla birlikte yeni birimler eğitip ordumuza katabiliyorsunuz. Tüm bunları oyunda kendi başınıza keşfetmeniz gerekmiyor, zira eğitim bölümleri size çoğunu teker teker anlatıyor. Size de keşfetme dürtünüzü oyundaki taktikler üzerine yoğunlaştırmanız için fırsat tanıyor.

DEVLETLER

Galljan İmparatorluğu



Galljan İmparatorluğu
Soğuk topraklarda dev, kozmopolit bir imparatorluk ve onun ateşli çocukları... Galonlar; Tanrı-İmparator kültleri, uçsuz bucaksız toprakları, kıtanın en büyük askeri örgütü olan lejyonları, tebaa-devletleri ve insan dışı türlerle kurdukları ilişkileriyle dikkat çekerler.

Pyroñom Şarlığı



Pyroñom Şarlığı
Bir kıtanın geçmişini şekillendirmiş, imkansız tanımayan ve insanlığa atrónu hediye etmiş bir ulus... Pyrokalar; teknoloji, atrónoloji ve ekonomi alanlarında liderdir. Orduları ünlü akrep taburları ile azınlıkların askeri kültürlerinin harmanından oluşur.

→ **Tür:** DVO → **Dağıtım:** Céidot Oyun Stüdyoları → **Sistem:** Ekonomik → **Dijital İndirme:** Ücretsiz → **Yaş Sınırı:** 16+
→ **Dahası İçin:** www.ceironwars.com/index?lang=tr

CÉIRON'DA BİR EVİM OLSA

Oyunun kurgusu üzerinde gerçekten büyük emek harcamış Céidot. Céiron Savaşları'na ismini veren Céiron, oyunun üzerinde geçtiği dünyanın ismi. Bu gezegen aynı zamanda Céidot tarafından yaratılan evrenin bir parçası. Evrende aslında çok sayıda medeniyet var ama hepsine birden yer verilmesi mümkün olmadığı için Sorién kıtasından iki büyük imparatorluk seçilmiş. Kurgunun basit bir hikâyeden ibaret olmadığını oynarken fark ediyorsunuz zaten ama oyunun resmi sitesindeki Céiron Dünyası bölümüne de bir bakmanızda, oyun dünyasına ait devletler, türler, inanışlar, teknolojiler gibi detaylara göz atmanızda fayda var.

Oyun içinde yaklaşık 210 sayfalık içerik yazısı ve uzunluğu 60 sayfayı bulan 2762 adet diyalog bulunuyor. İşin güzel yanıysa tüm bu "yazı kalabalığı" arasında yaptığınız seçimlerin, insanların size karşı tavırlarını ve ileride onlardan alacağınız görevleri etkiliyor olması. Daha hemen oyunun başlarında yaralı haydutları öldürmek, ölüme terk etmek ya da hayatlarını kurtarmak konusunda bir seçim sunulduğunda vicdanınızın sesini dinleyip dinlemeyeceğiniz size kalmış. Kararlarınızdan memnun olmayan yoldaşlarınız sizi terk edebildikleri gibi, yaptığınız doğru seçimler aranızda romantik bir ilişkinin doğmasına da yol açabilir. Özetle, kurgu üzerinde harcanan tüm bu emek oyunda bize başarılı bir atmosfer olarak geri dönüyor.

DERİNLERDEN BİR SES

Henüz beta aşamasında olmasından mütevellit çeşitli eksikler ve aksaklıklar barındırsa da, genel olarak ele aldığımızda gayet kaliteli, dünya standartlarında bir yapım olmuş Céiron Savaşları. Sağlam temeller üzerine oturtulmuş kurgusu sayesinde özellikle rol yapma öğeleri açısından son derece tatmin edici. PvP arenası, Çukur savaşları, istatistikler ve başarı listeleri, özel eşya setleri, nadir eşyalar ve yeni bir birlik sistemi gibi özelliklerin şu an geliştirme aşamasında olduğunu ve en kısa zamanda oyuna dahil edileceğini biliyoruz. Ne kadar başarılı olacağını zaman gösterecek ama geri kalan bölümleri de geliştirildiğinde hak ettiği ilgiyi göreceğini umuyoruz.

YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

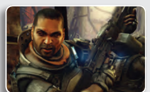
YAPIMCILARIN "YİEEEYT! YETTİ HEP AYNI OYUNLARI YAPTIĞIMIZ!" DEYİP KAFAYI YEDİĞİNİ DÜŞÜNÜYORUZ BU AY. MAKİNALI TÜFEKLİ, BÜYÜLÜ OYUN MAGICKA, DÜŞMANLARI TEKMELEYİP KAKTÜSLERE GEÇİRDİĞİNİZ BULLETSTORM, STACKING...

FPS (First Person Shooter)

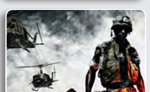


BULLETSTORM
PC, PS3, 360

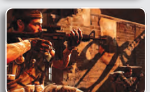
"Hep aynı sıkıcı shooter'lardan bıkmadınız mı?". Bulletstorm'un çıkış noktası bu işte. Evet güzel abi, evet. Ölesiye, biteviye sıkıldık hem de! Kendini aşırı ciddiye alan, Amerikan goygoyu k.çından akan FPS'lerden bıktık usandık. İyi ki geldin be Bulletstorm! Tabii aşırı küfürbaz, aşırı maço ve aşırı şiddet içermesiyle +18'inle birlikte geldin, ama ciğerimize taze bir nefes üfledin Bulletstorm. Hoşgeldin.



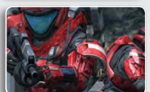
Killzone 3
PS3
3D ve Move ikilisiyle birlikte oynanması gereken, muhteşem grafikleri, multiplayer deneyimini de eklediğinizde, PS3 sahiplerinin mutlaka alması gereken bir oyun.



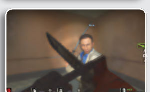
Battlefield Bad Company 2 - Vietnam
PC, PS3, 360
Bad Company 2'ye damardan hayat aşıladığı için burada olmayı hakediyor Vietnam. Cehennem gibi bir ormanda, göz gözü görmeyen bir ortamda savaşmanın hazzını yaşatıyor.



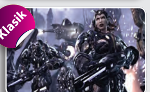
Call of Duty: Black Ops
360
Black Ops her ne kadar senaryosunu iyi işleyememiş olsa da, teknik arızaları nedeniyle küfür yemiş olsa da, en çok zamanımızı harcadığımı FPS oldu son aylarda.



Halo Reach
360
Eski oyunların en iyi yönlerini kendi bünyesinde toplamış-Reach. Senaryosu keyifli ve bütün hikayeyi iyi birleştirdiğine göre, bize de Reach'i size tavsiye etmek kalıyor.



Left 4 Dead 2
PC, 360
İlk oyunun olması gereken oyuna bir kademe daha yaklaşmış Valve. Daha karakterli, daha fazla silahlı, baltalı ve kılıçlı, elektrik testereli Left 4 Dead 2'ye hoş geldiniz.



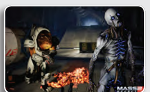
Unreal Tournament 3
PC
Bu oyunun zamanı asla geçmeyecek sanırız, özellikle de bu modlanma yeteneğiyle.

RYO (Rol Yapma Oyunu)

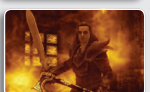


TWO WORLDS 2
PC, 360

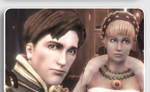
İlk oyunun eksik yanları oldukça fazlaydı. Ama yapımcılar yaptıkları hatalardan fena halde ders almışlar. Two Worlds 2 birçok yanıyla klasik rol yapma oyunlarını sevenlerin beklediği oyun olmuş. Crafting, Alchemy ve büyü sistemleri görülmemiş düzeyde gelişkin. Oynanışla ilgili bazı tutuklukları olsa da, sıkı birkaç yamanın düzeltmeyeceği şeyler değil bunlar. Hepsinin üstüne, oldukça iyi multiplayer modlarını ve kendi köyünüzü inşa etmeyi de ekleyince, TW2 büyükler ligine oynayan bir RYO oluyor.



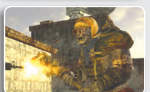
Mass Effect 2
PC, PS3, 360
Aksiyon mu rol yapma oyunu mu olduğuna hala karar veremediğimiz sevgili Mass Effect 2, bir yıl gecikmenin ardından PS3 sahipleriyle buluştu. E tabii ki listemize gireceğidi...



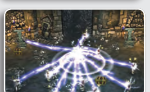
Divinity 2: Dragon Knight Saga
PC, 360
İlk oyun olan Ego Draconis'in üstüne bir de Flames of Vengeance paketi eklenmiş. B Üstelik Ego Draconis'in de birçok eksik yanı düzeltilmiş ve yeni içeriklerle zenginleştirilmiş.



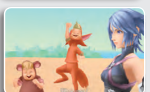
Fable 3
360
Fable 2'den sonra büyük bir devrim bekliyorduk biz lakin ortaya çıkan gayet normal bir devam oyunu olunca biraz bozulduk. Yine de oynamamanız mimkin değil.



Fallout New Vegas
PC, PS3, 360
Derin diyalogları, muhteşem quest'leri, kafanızı allak bullak edecek kadar çok gezecek yeriyle (tam 180 tane!) sizi yüz saatten uzun bir Fallout bekliyor.



Deathspank
PC, PS3, 360
Bard's Tale'den bu yana gelmiş en komik rol yapma oyunu(msu). Alın, oynayın, eğlenin işte. Eğlenmek nedir hatırlıyorsunuz, değil mi?



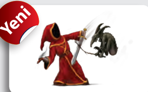
Kingdom Hearts: Birth By Sleep
PSP
Kingdom Hearts serisini daima seven bir grup oyuncu olmuştur. Eğer PSP sahibiyseniz, Disney ve Square Enix karakterlerini bir araya getiren bu seriyi denemelisiniz.

AKSiYON

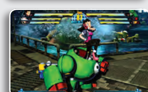


DEADSPACE 2
PC, PS3, 360

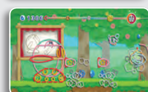
İlk oyun çok iyiydi, şahaneydi. Ama ikinci oyun bambaşka olmuş. Daha iyi başlıyor, çok daha iyi devam ediyor ve mükemmel bir şekilde sona eriyor. Korkuyu iliklerinizde hissediyorsunuz ve oyunu bitirdiğinizde de bitmiyor hiçbir şey. Baştan bir tur daha dönmek için çok geçerli sebepleriniz var (New Game+ ve Hardcore modu). Multiplayer modu ise gelecek eklenti ve güncellemelerle şahane bir alternatif oyun olmaya aday. Bravo Visceral Games!



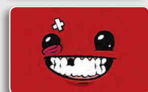
Magicka
PC
Büyü elementlerini birleştirerek kendi kendinize zarar verdiğiniz bir aksiyon oyunu Magicka. Benzeri yok, hatası çok, ama eğlencesi de çok.



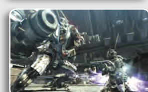
Marvel vs Capcom 3
PS3, 360
Dövüş oyunları dünyası böylesine bir kaos görmedi! İki dünyanın en baba (ve en garip) dövüşçüleri arenada... Oyun değil 6 kişinin birbirini pataklädığı bir meydan dayağı adeta.



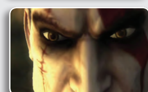
Kirby's Epic Yarn
Wii
Kumaştan ve iplikten ibaret bir dünyada, şahane bir yolculuğa var mısınız? (Varım dediğinizi addederek devam ediyorum) O zaman varın Kirby'nin yanına, söküklerini dikin.



Super Meat Boy
PC, PS3, 360
Şimdiye kadar birçok zor platform oyunuyla tanıştırmıştık ya sizi, hah, işte Super Meat Boy onların abisi! En kısa şekliyle özetliyorum: Allah sabır ve akıl sağlığı versin! (Alın!)



Vanquish
PS3, 360
Resident Evil ve Devil May Cry'ın yapımcısından soluksuz bir aksiyon oyunu Vanquish. Hikaye biraz nanay olsa da oynanış açığı kapatıyor.



God of War: Ghost of Sparta
PSP
Antik Yunan cephesinde yeni bir şey yok. Daha fazla Kratos, daha fazla ölüm ve PSP için çok güzel bir oyun var ama.

Bulletstorm kadar aşırı aksiyonlu, aşırı eğlenceli FPS oynamış mıydın?

1. *Painkiller. İnsanların bu oyunn ne kadar çabuk unuttuğuna inanın çok şaşırıyorum. - Ali Sezgin*
2. *Serious Sam var mis gibi, Ali genç tabi ıskalamıştır - Kaan Alkın*
3. *Ali'ye katılıyorum. - Eren Okka*
4. *Aşırılığını abartısını bilmem ama eğlence dediğimizde tırsıp eğlenen biri olarak aklıma hala Undying gelir. -Erce Güven*
5. *Ben daha Bulletstorm'u da oynayamadım kieeeeeğ!-Sinan*

3DS 15 Mart'ta Türkiye'de! Peki alacak mısın?

1. *Kesinlikle alacağım. Sırf otobüste yanımda oturan yaşlı teyzelerin garip bakışları için bile değer. -Ali Sezgin*
2. *24" ekranla geliyorsa, bir de test sisteminden iyiyse o zaman alırım - Kaan Alkın*
3. *Ali bana katılıyor. - Eren Okka*
4. *Adam gibi oyun çıkmadan almam ama eninde sonunda mutlaka alırım. - Erce Güven*
5. *Gözlüksüz 3D'yi ben merak ediyor, evde de bir DS hastası besliyorum (eşim) Demek kiiii... -Sinan*

Battlestar Galactica Online çok iyi bir Free2Play. F2P'ler artık olgunlaşıyor mu?

1. *Oyuncu kitlesi adam olmadan çok zor yahu. - Ali Sezgin*
2. *F2P'lerin olgunluğunu bilemem de Unity motorunun kemale erdiği gündür bugün - Kaan Alkın*
3. *Editörler ve birinci dereceden akrabaları katılamıyormuş :(- Eren Okka*
4. *"Anaa bedavaymış hadi bi deneyelim, yetmedi ortamın cılkını çıkarırız" tayfasi ne zaman olgunlaşır onu kestiremiyorum ben - Erce Güven*
5. *Son zamanlarda oldukça başarılı oyunlar çıkıyor ama herkes gibi ben de oyuncu kitlesinin olgunlaşmasına bağlıyorum - Sinan*

STRATEJİ



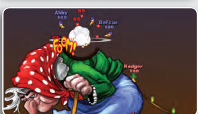
Civilization 5
PC
İyi ki Sid Meier'ın uygarlık takıntısı var, yoksa onun kadar iyi sıra tabanlı strateji oyunu yapacak adam bulmak zor. Civ 5 beklentilerimizi aşıyor, bambaşka bir boyuta geçiyor.



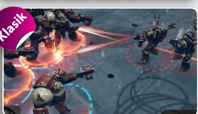
R.U.S.E.
PC, PS3, 360
İsmi "hileli oyun" anlamına gelen bir oyunda efendi gibi taktik yapmayı unutun: RUSE'da en iyi kim kandırabiliyorsa o kazanıyor. Konsollarda da gayet rahat oynanan bir stratejimiz oluyor böylece.



Starcraft 2: Wings of Liberty
PC, Mac
Starcraft 2 gerçek zamanda oynanan bir satrançtır. 3 tarafın olduğu, her taşın farklı olduğu ve düşünerek kaybettiğiniz her an rakibinizin kazanmaya yaklaştığı bir satranç.



Worms Reloaded
PC, PS3, 360
Kurtçuklar özüne, biz de 10 yıl öncesine geri döndük. "2D'de hayır vardır" deyip Holy Greanade'i kafanıza sallıyorum burada.



Dawn of War 2: Chaos Rising
PC
Hataları ve eksiklerine rağmen Dawn of War 2'ye yeni bir ırk, yeni oynanış modları ve yeni bir senaryo ekleyen Chaos Rising'i deneyin.

DVO (Devasa Online)



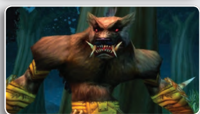
Ceiron Wars
PC
Hem browser'da, hem de tek başına oynanabilen, Türk yapımı bir DVO Ceiron Wars. Hükümran Senfoni'nin yapımcılarından başarılı bir oyun daha.



Battlestar Galactica Online
PC
SyFy'ın unutulmaz dizisi BSG oldukça başarılı bir Free2Play olarak geri dönüyor. Şu anda beta aşamasında olsa da, bizden geçer not almayı başardı.



DC Universe Online
PC, PS3
Hem PC hem de PS3'te oynanabilen çok az sayıdaki (iki) DVO'dan biri DC Universe. Eksikleri var, ama hangi DVO ilk çıktığında yoktu ki? Biz bayağı beğendik, siz de bir şans verin.



WoW: Cataclysm
PC
Koskoca evrenin sonu tek bir ejderhadan mı olacağıdı? Ama oldu işte. Azeroth'ta yeniden düzeni kurma peşinde günlerimizi gecelerimizi yoketmeye geldi.



Champions Online
PC
Champions Online, süper kahramanlar ve süper kötüleri konu alan ikinci büyük DVO ve artık Free2Play! Şimdiye kadar denemediyseniz, artık denemelisiniz

SİMULASYON



ARMA 2: Arrowhead
PC
Allah Bohemia'dan razı olsun, onlar da olmasa askeri simulasyon açlığından tank paleti kemirmeye başlayacağız.



The Sims 3
PC
"Ah, bir kurtulamadık şu Simmzzzstt ÜÇ MÖÜÜ?!" Bu fenomen hiç bitmeyecek. Çok daha canlı, çok daha gerçek ve eğlenceli Sim'lerimiz bir gün hepimizi ele geçirecek!



Comanche 4
PC
Delta Force'un yapımcısı Novalogic'in son iyi oyunlarından olan Commanche 4, gerçekçilikle aksiyonun iyi dengelendiği bir simulasyon olarak hafızalarımıza kazınmış.



Falcon 4.0: Allied Force
PC
Allied Force güncellenmiş grafik motoru, daha iyi yapay zeka ve yeni çok oyunculu seçenekleriyle Falcon 4.0'ı günümüze taşıyor.



Operation Flashpoint
PC
Düşman topraklarında karanlık bir gecede kayboldunuz ve yönünüzü bulmak için sadece gökteki yıldızlar var... İşte Operation Flashpoint böyle anlarla dolu bir piyade simulasyonu.

AYIN ALTIN OYUNLARI



Bulletstorm



Stacking



Ghost Trick

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK !

Aşağıdaki Mart ayına bir bakar mısınız? Zıvanadan çıkmamak mümkün mü üstümüze gelen oyunları görünce?

MART '11	
Assassin's Creed: Brotherhood	PC
Cities in Motion	PC
Crysis 2	PC,PS3,360
Darkspore	PC
Dissidia 012: Final Fantasy	PSP
Dragon Age II	PC,PS3,360
Fight Night Champion	PS3,360
Homefront	PC,PS3,360
Lego Star Wars III: The Clone Wars	PC,PS3,360,Wii,DS,PSP
MotorStorm: Apocalypse	PS3
Okamiden	DS
Patapon 3	PSP
Pokemon Black Version	DS
Pokemon White Version	DS
SHIFT 2: Unleashed	PC,PS3,360
Shogun II: Total War	PC
The Sims Medieval	PC
Warhammer 40.000: Dawn of War II - Retribution	PC
Yakuza 4	PS3
NİSAN '11	
Black Mirror III	PC
Fate of the World	PC
Mortal Kombat	PS3,360
Operation Flashpoint: Red River	PC,PS3,360
Portal 2	PC,PS3,360
The Conduit 2	Wii
Tropico 4	PC,360
MAYIS '11	
Brink	PC,PS3,360
Dirt 3	PC,PS3,360
Duke Nukem Forever	PC,PS3,360
Dungeon Siege III	PC,PS3,360
F.E.A.R. 3	PC,PS3,360
Fable III	PC
L.A. Noire	PS3,360
Red Faction: Armageddon	PC,PS3,360
The Witcher 2: Assassins of Kings	PC

SPOR & MENAJERLİK



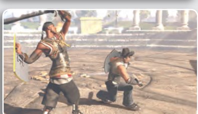
NBA 2K11
PC, PS3, 360
EA'in NBA Elite serisini iptal etmesinin yegane sebebi, işte bu muhteşem oyundur. Gelmiş geçmiş en iyi NBA oyununa bulurun



Football Manager 2011
PC, PSP
10 küsur yıldır her yıl alınır, her yıl beğenilir. FM serisinin her yıl alınmasının ardındaki sebepler araştırılmalıdır.



FIFA 11
PC, PS3, 360, PSP, Wii, DS
Fazla söze gerek yok, EA Sports bu yıl da spor oyunlarının kralını yapmış. Bir futbol oyununa para verecekseniz, tercihiniz FIFA 11'dir.

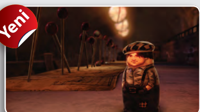


Sports Champions
PS3 (Move)
Move aldıysanız, yanında almanız gereken bir oyun Sports Champions. Hele arkadaşlarınızla birlikte oynarsanız, keyfi katlanıyor.

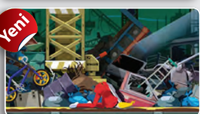


PES 2011
PC, PS3, 360, PSP, Wii
PES 3 yıllık "ne yöne gidemeyeceğini" bilememe sorununu 2011'de çözmüşe benziyor: Seçimini aşırı zorluk ve gerçekçilikten yana kullanıyor.

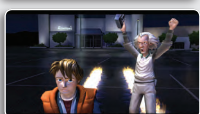
MACERA & ZEKA



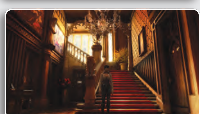
Stacking
PC
Tim Schaefer'ı Brütal Legend'la kaybettik sanarken, şahane bir geri dönüş yaptı! Stacking hayal gücünün sınırlarını zorlayan, muhteşem bir zeka ve aksiyon oyunu.



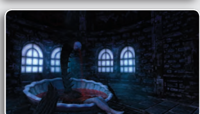
Ghost Trick
DS
Adventure sevenler için DS'in bulunmaz bir nimet olduğunun farkında mısınız? PC'de asla göremeyeceğiniz Ghost Trick gibi şaheserler var da, hatırlatalım istedik.



Back to the Future
PC
Telltale Games sağolsun, çocukluğumuzun tüm klasiklerini bölüm bölüm yeniden kavuştuk. Bir de He-Man'e ve Thundercats'e el atsalar ne güzel olacak.



Gray Matter
PC
Gabriel Knight serisinin efsane yapımcısı Jane Jensen 10 yıl sonra oyun arenalarına Gray Matter'la sıkı bir geri dönüş yaptı.



Amnesia
PC
Daha önce herhangi bir oyunda korkuğunuzu mu düşünüyorsunuz? Amnesia'ya davet ediyoruz sizi o zaman. Bir çift temiz iç çamaşırınızı da yanınızda getirin.

YARIŞ



Gran Turismo 5
PS3
Beş yıl beklememiz boşuna değilmiş. Dünyadaki tüm yarış türleri, 1000'den fazla araba ve müthiş bir oyun. GT5, bir Playstation 3 alma nedeni



Need For Speed Hot Pursuit
PC, PS3, 360
Son yıllarda çıkan NFS oyunları içinde en yüksek not ortalamasını, Criterion'un yaptığı Hot Pursuit alıyor.



Joe Danger
PS3, 360
Aslında tam olarak bir yarış oyunu değil, platform da denebilir, sonuçta soldan sağa doğru atlaya zıplaya giden bir motorcuyuz. Ama çok eğlenceli ya...



Split/Second Velocity
PC, PS3, 360
Yarışlar bir süre sonra sıksa da, her an kafanıza bir bomba, bina veya nükleer reaktör yeme stresiyle yarışmanın tadı bambaşkaymış.



Dirt 2
PC, PS3, 360
Tozlu topraklı pistlerde debeleneceğiniz en iyi yarış oyunu Dirt 2. Artık PC'lere de çıktığına göre, almamak için tek bir nedeniniz bile kalmadı.



000 KİMLER KİMLER GELMİŞ

Bir aylık ufak bir kaçamağın ardından yine birlikteyiz. Yok yav, ne kaçamağı. Geçen ay hakikaten yazmaya değer hiçbir şey yoktu, ben de yüzümde feci bir ekşime ifadesiyle Serpil'e dedim ki: "Çok saçma sapan, kısır bir ay oluyor" (ifadem de bu tür aylara tiksintiyle yaklaşmamdan, tepeden böyle küçümseyerek bakmamdan kaynaklanıyor). Neyse ki Can WoW addon'ları fikrini ortaya attı da köşeyi tamamen boş geçmemiş olduk. Neyse ki bu fırtına öncesi sessizlik zamanları artık bitmek üzere. Önümüzdeki aylara şöyle bir uzaktan bakıyorum da Dragon Age 2 geliyor, Shogun 2, The Witcher, Fable 3 falan filan. Çok hareketleneceğiz, sayfalarımıza bereket yağacak resmen. Ama elbette bu demek değil ki bu ayı tamamen sessiz sakin geçirdik. Two Worlds II'ye daldık sevgili okurlar. Büyü yaptık bolca, karanlık işlere bulaştık. Ben mesela Goyun summon etmeyi başardım, karanlık bir Goyun geldi ama yine de geldi. Bakalım siz beyaz olanını çağırabilecek misiniz?

Tamam süper oyunlar yaklaşıyor ama ay sonunda bir de Amon Amarth'ın yeni albümü çıkıyor ki beni asıl heyecanlandıran da bu. Dragon Age'de baltayı ogrelerin beline beline verirken arka planda da Surtur Rising dinliyor olacağım. Özetleyecek olursak, iyi ki geldin Mart! Nisan'a kadar, farewell.
Eser Güven

TWO WORLDS II BÜYÜ REHBERI

HAZIRA KONMAYANLARA

-ESER GÜVEN

RYO'ları sevmemizin başlıca sebepleri arasında bize tanıdıkları serbestlik geliyor. Oyun bizi ne kadar serbest bırakırsa o kadar hoşumuza gidiyor, kısıtlamalarla karşılaştıkça çemkirmeye başlıyoruz. Bu serbestliğin her zaman "istediğin NPC'yi öldür kardeşim" şeklinde olmasına da gerek yok, işte Two Worlds II de tam olarak bunu yapıyor ve karşımıza son derece orijinal bir büyü sistemi çıkarıyor. Bu öyle bir sistem ki büyülerinizi kendiniz yaratıyorsunuz, başka hangi oyunda önce sizi iyileştirdikten sonra düştüğü yere tuzak kuran, düşman tuzağa düştüğünde ise ortalığı alevlerle cehenneme çeviren bir ok büyüsü yapabilirsiniz ki? Hani derler ya "yapabilecekleriniz hayal gücünüzle sınırlı" diye, işte karşımızda gerçekten de buna yakın bir sistem var. Ben de bu sayfalarda size büyü yapımı ile bilmek isteyebileceğiniz ne varsa anlatacağım. Öncelikle bir yılan gözü ve iki kurbağa bacağını alıyoruz...

ÖN BİLGİLER

Büyü yaratmak için öncelikle büyü tılsımına (amulet) ihtiyacınız var. Tılsımları büyü kitabı envanterinde göreceksiniz (altın plaka şeklinde), içlerine büyü yerleştirdiğinizde ise tılsımın ikonu ve rengi içindeki büyüye göre değişiyor. Her bir tılsım tek bir büyü barındırabiliyor ve bu tılsımları kısayol çubuğuna yerleştirip kolayca kullanabiliyorsunuz.

Büyü yapımında kullanacağımız asıl malzeme ise büyü kartları. Bunların bazılarını oyun dünyasında bulurken, bazılarını satıcılardan satın alabiliyorsunuz. Üç farklı çeşit kart var: Efekt (effect) kartları, Taşıyıcı (carrier) kartları ve Niteleyici (modifier) kartları.

Tılsıma tıkladığınızda karşınıza büyü yaratma arayüzü çıkacak. Her büyü en az iki kart ile yapılıyor: Efekt Kartı ve Taşıyıcı Kart. Her biri üç karttan oluşan beş grup olmak üzere toplam 15 efekt vardır ve bunlar büyünün içeriğini belirler (hava, ateş, toprak gibi). Mevcut 6 taşıyıcı ise büyünün etkisini belirleyecektir (alan etkisi, ok, çağırma büyüsü, tuzak vs). 6 da Niteleyici kart bulunur. Bunlardan üç tanesi (güdümlü, seken, dağılan) Ok Taşıyıcı kartı kullandığınızda aktif olur. Diğer üçü ise zarar, koruma ve süredir. Eğer elinizde aynı tür birden çok kart varsa, bunları kullanarak büyünün gücünü arttırabilirsiniz.

Sağ üstteki kontrol simgesi büyünün yapılabilir veya yapılamaz olduğunu gösterecektir. Kombinasyonlarınız sırasında bir gözünüz de burada olsun.

Bir de kısımlardan bahsedelim. Büyüleri üç farklı büyüye kadar zincirleyebilirsiniz. Bunun için 1. kısımda taşıyıcı kartı kullanan bir büyü yaratmalısınız. Bu büyünün ardından 2. kısım devreye girecektir. Ancak birden fazla büyü kısmı kullandığınızda gereken mana miktarı da yükselir.

Şimdiden karışık göründü değil mi? O halde inceden ayrıntıya girmeye başlayalım.





Two Worlds II

KARTLAR

Not: Büyülerdeki sayısal değerler kahramanınızın seviyesine, willpower puanına ve kullanılan kart sayısına göre değişeceğinden sizin karşılaşacağınız değerler daha farklı olacaktır. Yani bundan sonra göreceğiniz değerler yalnızca size fikir vermek amacıyla yazılmıştır.

TAŞIYICILAR


Altar


Area Effect


Enchant


Missile


Summon


Trap

ALTAR (SUNAK)
Bir sunak yaratır ve 2. kısımdaki büyüyü yapar. 2. kısımda yalnızca Büyüleyici Kartını kullanan bir büyü yapabilirsiniz.

AREA EFFECT (ALAN ETKİSİ)
4 metre menzilli bir alan etkisi yaratır.

ENCHANT (BÜYÜLEYİCİ)
Hedef üzerinde etki yaratır. Eğer etki negatifse ve 1. kısımda Büyüleyici Kartı kullanıldıysa büyüyü yapan kişiyi hedef almaz.

MISSILE (OK)
Büyüyü ok şeklinde gönderir. Kart sayısı arttıkça okun hızı da artacaktır. Tabi burada kullandığım ok kelimesi büyünün bildiğimiz ok şeklinde olduğu anlamına değil, fırlatıldığı anlamına geliyor. Yani ateş topu da bir ok, yıldırım da bir ok. Sonra kafamız karışmasın.

SUMMON (ÇAĞRI)
Bir dakikalığına 3. levelden bir yaratık çağırır. Kart sayısı arttıkça yaratığın leveli de artacaktır.

NİTELEYİCİLER


Damage


Protection


Time


Homing


Ricoched


Spray

TRAP (TUZAK)
Bir dakikalığına tuzak yaratır. Tuzağı 1. kısımda kullanmalı, 2. kısımda ise tuzak tetiklendiğinde ortaya çıkacak olan büyüyü hazırlamalısınız.

DAMAGE (ZARAR)
Büyünün etkilerini zarar verecek şekilde değiştirir. Örneğin büyü iyileştirme büyüsüyse, bu niteleyici sayesinde zarar verici büyü olarak değişecektir.

PROTECTION (KORUMA)
Büyünün etkilerini yararlı olacak şekilde değiştirir. Bu niteleyici sayesinde kendi üzerinizde olumlu etkileri olacak (iyileşme, direnç arttırma) büyüler yaratabilirsiniz.

TIME (SÜRE)
Etkinin süresini arttırır. Yaratık çağırma veya koruma büyüleri için önemli bir niteleyicidir.

HOMING (GÜDÜMLÜ)
Okun hedefi takip etmesini sağlar. Kendinize yapabilmeniz için büyünün yararlı bir büyü olması gerekir.

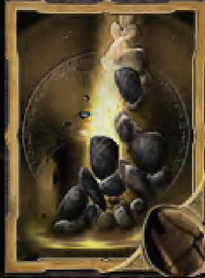
RICOCHET (SEKEN)
Okun düşmandan düşmana 1-11 kere sekmesini sağlar. Bu kartı birden fazla kısımda kullanabilirsiniz, 2. kısımda kullandığınızda tüm düşmanlar etkilenecek ve ok bu düşmanlardan sekecektir. Bu kartın sayısını arttırdığınızda büyünün mana gereksinimi de oldukça artacaktır.

SPRAY (DAĞILAN)
Okun, 3-11 yeni oka bölünmesini sağlar. Bu kartı birden fazla kısımda kullanabilirsiniz. Bu kart sayesinde birden çok ok gönderileceğinden, 2. kısımdaki büyü de her okla birlikte yapılacaktır. Bu kartın sayısını arttırdığınızda büyünün mana gereksinimi de oldukça artacaktır.

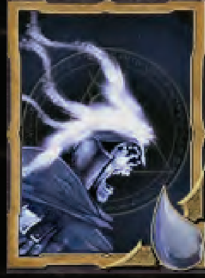


EFEKTLER

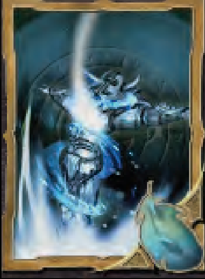

Air


Stone


Fire


Psyche

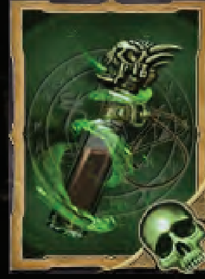

Corpse


Life


Ivy


Power

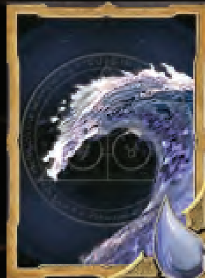

Ice


Poison


Lightning


Earth


Force


Water


Decay

BÜYÜLER

Gelelim işin eğlenceli kısmına, büyü oluşturmaya başlıyoruz. Büyülerimizi tanımlayan şey kullandığımız taşıyıcı kartı olduğundan, büyüleri taşıyıcı kartlarına bağlı olarak farklı kategorilerde listeleyeceğiz.

ÖZEL BÜYÜLER

Oyundaki bazı büyüleri bulduğunuzda (veya yaptığınızda) özel bir isimleri olduğunu göreceksiniz. Farklı kombinasyonlarla istediğiniz büyüleri oluşturabilseniz de, bunlar için belli kombinasyonları kullanmanız gerekir. Daha önce söylediğim gibi göreceğiniz değerler oyunda karşılaşacaklarınızdan farklı olacaktır.

Static Field: Lightning + Area Effect + Damage + Time
Şimdi öncelikle yukarıdaki açıklamaların ışığında bu büyünün ne yaptığını anlamaya çalışalım. Sonraki büyüler için bu açıklama kısmını yapmayacağım, ama en azından bir fikrimiz olsun. Öncelikle etki kartımız Lightning, yani yıldırım. Buradan büyünün genel yapısının elektrikle ilgili olduğunu görüyoruz. Taşıyıcı olarak Area Effect kullandık, yani büyümüz belli bir alana etki edecek. Niteleyicilerimiz ise Damage ve Time. Yani büyümüz hem zarar verecek, hem de bunu belli süre boyunca yapacak. Gerçekten de bu büyü, 4 metrelik bir menzilde 10 saniye boyunca düşmanlara 40 elektrik zararı veren bir büyü. Nasıl, çok da karışık değilmiş, değil mi?

Shock: Lightning, Area Effect, Damage
4 metre menzilli, elektrik zararı verir. Dikkat ettiyseniz Static Field ile benzer bir büyü, tek eksiği Time niteleyicisi. Onun eksikliği büyünün tek seferde zarar vermesine neden oluyor.

Lightning Shield: Lightning, Enchant, Damage, Time, Protection
Size saldıran düşman 60 saniyeliğine 150 elektrik zararı görür. Static Field'dan farkı fazladan Protection niteleyicisinin olması.

Invisibility: Air + Enchant + Time
Düşmanlara karşı 30 saniyeliğine görünmez olmanızı sağlar.

Heal: Life + Enchant
Sağlığınızı 50 puan iyileştirir.

Phoenix: Life + Enchant + Damage + Time + Protection
Ölen hedefi 60 saniyeliğine, normal sağlığının %10'u sağlıkla diriltir.

Ice Bolt: Ice + Missile + Damage
Hedefe 170 buz zararı verir.

Fire Blast: Fire + Area Effect + Damage
4 metre menzilli, 80 ateş zararı verir.

Fire Bolt: Fire + Missile + Damage
170 ateş zararı veren ok fırlatır.

Eye for an Eye: Power + Enchant + Damage + Time
Düşmanlar 30 saniye boyunca, size verdikleri zararın %100'ünü kendileri de görürler.

Confusion: Psyche + Enchant + Time + Protection
Hedef 20 saniye boyunca, %50 ihtimalle saldıramayacaktır.

ALTAR BÜYÜLERİ

Altar büyüsü yaratmak için birinci kısımda Altar kartı kullanmalı, ikinci kısımda da Enchant kartını kullanarak büyüyü hazırlamalısınız. Büyüyü yaptığınızda ortaya birkaç kullanımlık bir sunak çıkacaktır ve sunağı kullandığınızda ikinci kısımdaki büyü yapılacaktır. Kullanım sayısı kullanılan kart sayısına bağlı olarak değişir.

AREA EFFECT VE ENCHANT BÜYÜLERİ

Bu iki taşıyıcıyı bir araya aldım, çünkü büyülerin aralarındaki temel fark birinin alan etkili, birinin hedef etkili olması. Genellikle hedef etkili büyüdeki değerler (çoğunlukla verilen zarar miktarı) daha yüksekken, alan etkili büyüdeki değerler daha alçak oluyor. Yani tabloda Enchant karşılığında görmüş olduğunuz büyüler, Area of Effect kartı kullanıldığında genellikle 4 metrelik bir alana etki ediyorlar. Ayrıca hatırlatmam gereken bir diğer şey de faydalı büyülerin Area of Effect ile kullanıldıklarında size ve menzil içindeki dost birimleri etki ediyor olması.

	Niteleyici			Taşıyıcı
Efekt Kartı	Damage	Time	Protection	Enchant/Area of Effect
Air				50 kuvvet ile rasgele obje fırlatır
	■			90 elektrik zararı verir
		■		Invisibility büyüsü
		■	■	15 saniyeliğine düşme zararını %40 azaltır
	■	■		5 saniyeliğine, gökten 50 kuvvet ile örs yağdırır
	■	■	■	15 saniyeliğine 510 kuvvetli bir hortum kalkanı yaratır
Life				Heal büyüsü
	■			175 elektrik zararı verir
		■		60 saniyeliğine Endurance'i %10 arttırır.
		■	■	30 saniyeliğine %30 hp iyileştirir
	■	■		40 saniyeliğine düşmanın gördüğü zararı %40 arttırır
	■	■	■	Phoenix büyüsü
Lightning				Düşmanı körleştiren bir ışık yaratır
	■			170 elektrik zararı
		■		30 saniyeliğine ışık yaratır
		■	■	60 saniyeliğine %25 elektrik direnci verir
	■	■		10 saniyeliğine, vuruş başına 17 elektrik zararı verir
	■	■	■	Lightning Shield büyüsü
Stone				50 kuvvet ile taş fırlatır
	■			175 sopa zararı verir
		■		5 saniyeliğine 51 güçle rasgele taşlar fırlatır
		■	■	60 saniyeliğine %25 fiziksel direnç verir
	■	■		5 saniyeliğine, vuruş başına 50 sopa zararı veren taş yağmuru
	■	■	■	60 saniyeliğine size saldıran düşman 230 sopa zararı görür
Ivy				Düşman manasını 50 azaltır
	■			175 kesme zararı verir
		■		30 saniyeliğine fiziksel zararı %20 arttırır
		■	■	60 saniyeliğine %25 fiziksel direnç verir
	■	■		5 saniyeliğine vuruş başına 50 kesme zararı verir
	■	■	■	60 saniyeliğine size saldıran düşman 175 kesme zararı görür
Earth				Hedefi güçlendiricilerden arındırır. %50 ihtimalle tüm etkiler kaybolur.
	■			175 sopa zararı verir.
		■		60 saniyeliğine 50% büyü direnci verir
		■	■	60 saniyeliğine fiziksel harici direnci %10 arttırır
	■	■		5 saniyeliğine 50 kuvvetle deprem yaratır
	■	■	■	30 saniyeliğine alınan zararın %10'unu manaya dönüştürür
Fire				Düşmanı körleştiren bir ışık yaratır
	■			175 ateş zararı verir
		■		30 saniyeliğine ışık yaratır
		■	■	60 saniyeliğine %25 ateş direnci verir
	■	■		10 saniyeliğine vuruş başına 17 ateş zararı verir
	■	■	■	60 saniyeliğine size saldıran düşman 175 ateş zararı görür
Power				Staminayı tamamen doldurur
	■			175 ateş zararı verir
		■		60 saniyeliğine zıplama yeteneğini %70 arttırır
		■	■	30 saniyeliğine alınan zarar %10 azalır ve mana kaybına dönüştürülür.
	■	■		Eye for an Eye büyüsü
	■	■	■	20 saniyeliğine yakındaki objeleri havalandıran bir alan yaratır.

SUMMON BÜYÜLERİ

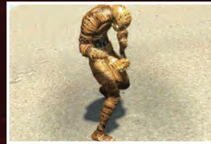
Geldik son taşıyıcımızla yapılan Summon büyülerine. Seçtiğimiz efekt kartı, çağrılacak yaratığın türünü belirleyen tek etmen. Normalde çağrılan yaratık 3. level, ancak daha fazla Summon kartı ekleyerek yaratığın levelini üçer üçer arttırabilirsiniz. Efekt kartı sayısını arttırdığınızda ise büyü %3'lük artışlarla güçlenecektir (%1, %3, %6, %9 gibi). Yaratık normalde 60 saniye duruyor, ama bu süreyi de Time niteleyicisi sayesinde arttırmanız mümkün.

MISSILE VE TRAP BÜYÜLERİ

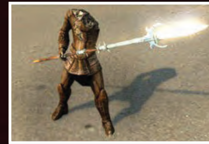
Missile ve Trap büyülerinde efekt niteleyicisi olarak Damage kartını ekleyebiliyor veya boş bırakabiliyoruz, büyünün içeriğini de bu kartın olup olmaması belirliyor. Ayrıca daha önce de bahsettiğim üzere Missile taşıyıcı kartını kullandığınızda, Missile niteleyicisi de seçme şansımız oluyor. Böylece yaptığımız büyünün tek hedefi mi, yoksa çok hedefi mi vuracağını, çok hedefe temas etme şeklinin nasıl olacağını belirleyebiliyoruz. Trap büyülerinde ise etkinin meydana gelmesi için tuzağın türüne göre dost veya düşman tarafından tetiklenmesi gerekir ve tuzaklar genellikle 60 saniye sürer.

	Niteleyici			Taşıyıcı
Efekt Kartı	Damage	Time	Protection	Enchant/Area of Effect
Force				50 kuvvet ile rasgele obje fırlatır
	■			175 ateş zararı verir
		■		60 saniyeliğine Strength'i %10 arttırır.
		■	■	20 saniyeliğine tüm objeleri geri çeviren bir kalkan yaratır.
	■	■		2 saniyeliğine vuruş başına 75 ateş zararı veren bir boşluk yaratır
	■	■	■	20 saniyeliğine alınan zararı %10 azaltır
Psyche				50 kuvvet ile rasgele obje fırlatır
	■			175 soğuk zararı
		■		60 saniyeliğine Accuracy'i %10 arttırır
		■	■	Confusion büyüsü
	■	■		10 saniyeliğine hedef %50 şansla yakınında kim varsa ona saldırır
	■	■	■	30 saniyeliğine %25 ihtimalle düşmanı hipnotize eder
Ice				1. seviyeden kilidi açar
	■			175 buz zararı verir
		■		40 saniyeliğine düşmanın gördüğü zararı %10 arttırır
		■	■	60 saniyeliğine %25 buz direnci verir
	■	■		10 saniyeliğine vuruş başına 15 buz zararı verir
	■	■	■	60 saniyeliğine saldıran düşmana 170 buz zararı verir
Water				Yoğun bir sis yaratarak düşmanı körleştirir
	■			175 buz zararı verir
		■		30 saniyeliğine fiziksel zararı %20 arttırır
		■	■	30 saniyeliğine suyun üzerinde yürümenizi sağlar
	■	■		10 saniyeliğine düşmana 175 ruh zararı verir
	■	■	■	60 saniyeliğine tüm zararlara karşı %10 direnç verir
Corpse				40 hp iyileştirir
	■			Ruh zararı ile hedeften 113 sağlık emer
		■		40 saniyeliğine cesedi kontrolünüz altına alır
		■	■	60 saniyeliğine %25 fiziksel direnç verir
	■	■		10 saniyeliğine ruh zararı ile hedeften 113 sağlık emer
	■	■	■	2 saniyeliğine saldıran düşmanlar oldukları yerde kalır
Poison				Tüm zehirleri iyileştirir
	■			238 zehir zararı verir
		■		40 saniyeliğine düşman zararını %10 azaltır
		■	■	60 saniyeliğine %25 zehir direnci verir
	■	■		10 saniyeliğine vuruş başına 23 zehir zararı verir
	■	■	■	60 saniyeliğine size saldıran düşman 238 zehir zararı görür
Decay				Hedefi tüm etkilerden arındırır
	■			175 ruh zararı verir
		■		10 saniyeliğine tüm etkileri kaldırır ve büyüye %15 direnç verir
		■	■	60 saniyeliğine %25 ruh direnci verir
	■	■		10 saniyeliğine vuruş başına 17 ruh zararı verir
	■	■	■	60 saniyeliğine size saldıran düşman 175 ruh zararı görür


Air – Vespine


Life – Ceset


Lightning – Varn


Stone – Stone Golem


Ivy – Wolf


Earth – Werebeast

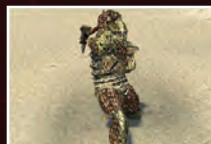

Fire – Wolfiend


Power – Scorpion

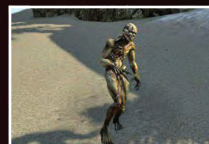

Force – Tailer

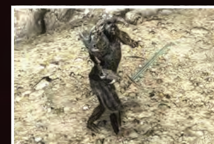

Psyche – Stinger


Ice – Spider


Water – Scapulari

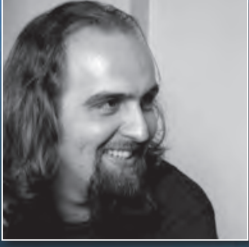

Corpse – Necris


Poison – Undead


Decay – Dark Knight


EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ
LOG
www.log.com.tr
TEST ETTİK!
MOTOROLA FLIPOUT
PANASONIC LUMIX GF2
NOKIA C7
2011'İN EN YENİLERİ
EN YENİ CEP TELEFONU VE TABLETLER BİR ARADA
DAHA İNCE, DAHA HAFİF VE DAHA HIZLI
iPad 2
İŞTE iPAD 2'NİN GELİŞMİŞ TÜM ÖZELLİKLERİ, İLK GÖRÜNTÜLERİ VE iPAD İLE KARŞILAŞTIRMASI
DİZÜSTÜNDE OYUN
YÜKSEK PERFORMANSLI OYUN BİLGİSAYARLARI KARŞI KARŞIYA
LÜKS HAYAT
HAYALLERİ SÜSLEYEN LÜKS TEKNOLOJİK ÖNERİLER
SONY NGP
DÜNYANIN EN GELİŞMİŞ TAŞINABİLİR OYUN KONSOLU
En yeni oyun incelemeleri
• KILLZONE 3
• LITTLEBIGPLANET 2
• DEAD SPACE 2
• TEST DRIVE UNLIMITED 2
#34

ORGANIZE SANAYİ



BAHAR

Mevsimler tersine döndüğünden, bu bahar ayından bir şey anlamak mümkün değil. Lakin hava soğuk, hoş ben üşümüyorum, yağmurlu, hoş ben yağmuru da severim, karanlık, iyidir karanlık. Sanki hava iyi olsa sokaklara atacağım kendimi, ben de atölyeye kapanıyorum. Yeni ne geldi ne gitti, iPad 2'nin dalga geçebileceğim kaç süpersonik özelliği var, B3 stepping H67, P67 kaç tane anakartın basın bülteni gelecek, test sistemini nasıl ütopik sistemle yarıştırırız gibi işlerle uğraşıyorum. Bu ay eldeki parçalarla HTPC muhabbetlerine de girdim, biraz olsun vakit geçti. Bizim çırak da sile sile tezgahı, baka baka camları, çay demleye demleye ocağı eskitti arada. Helali hoş olsun. **-KAAN ALKIN**



2011 HIZLA GELİP GEÇERKEN

Organize Sanayi'de her şey aynı ve farklı olarak devam ediyor. Ustamla beraber durmadan çalışıyoruz her zamanki gibi mesela. Ama hâlâ kar yağmıyor buralara, arada bir yağmur atıştırsa da. Kaç zaman oldu bir türlü elimizde ince belli, çayımızdan yudumlarken dışarıda usulca yağan kar tanelerini izleyemedik gitti. Bu sene de kışı göremeden baharı getirdik kısacası. 2011 de tutulan dilekleri, umutları umursamadan yoluna hızla devam ediyor. İki ay göz açıp kapayıncaya kadar nasıl geldi geçti yahu düşününce bir garip oluyor insan... Neyse hazır yeni ay başlamış, şu tezgâhı bir güzel temizleyip işe girişeyim, çayı koyayım. Ustam şimdi gelir, ortalığı dağınık görmesin. **-MERT Y. DOĞRU**

Organize Sanayi Üretim Alanları

OYUNGEZER TEST SİSTEMİ

Organize Sanayi'ye gelen ürünler test edilirken oldukça gelişmiş bir test sistemi kullanılıyor. Her ürün için farklı sabit disklerde işletim sistemleri saklanıyor, ürün tipine ve test kriterlerine göre sistem bileşenleri seçiliyor. Organize Sanayi'deki ürünler incelenirken aşağıdaki bileşenlerle test edildiklerini unutmayınız. Sizin kendi sisteminize göre ürün performanslarında değişiklikler olabilir.



ASUS®
Inspiring Innovation • Persistent Perfection

SAMSUNG


Akasa Nero



Samsung SyncMaster T240


Samsung 1TB x 6 (HD103SI)


High Power 1000 Watt


Samsung Writemaster DVD-RW 22x



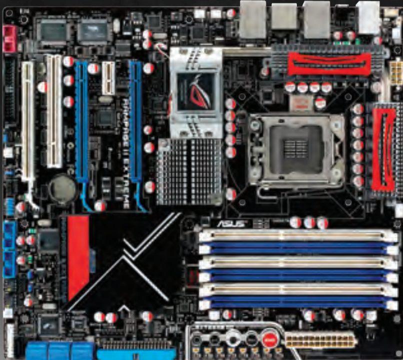
Intel Core 2 Duo 8400, Intel Core 2 Quad Extreme 9650, Intel i7 965 Extreme


Mach Xtreme MXSSD2MDS 120GB


Dark Evo

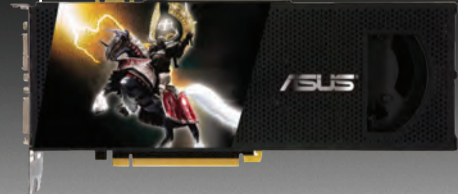


Team Group 6GB DDR3 1600MHz CL8 3x2GB Xtreem Dark


Asus Rampage II Extreme



Powerful PL-1200



Asus ENGTX295

EN YENİ TEKNOLOJİ DERGİSİ LOG · Team · intel CORE i7 inside · POWERFUL · Mach Xtreme Technology

YENİ İŞLEMCİ, YENİ ÇİPSET, YENİ ANAKART

INTEL CEPHESİNDE NELER OLUYOR? -KAAN ALKIN

Intel'in "İkinci Nesil Core Mimarisi" olarak nitelendirdiği Sandy Bridge işlemci ailesini destekleyen P67, H67 ve H61 çipsetleri, piyasada yerlerini almaya başladılar. Intel'in yeni çipsetlerinde ortaya çıkan tasarım hatası ürünlerin piyasaya çıkışını olumsuz yönde etkilese de, üretici firmalar zorlu dönemi atlatmış gibi görünüyor.

Yeni çipsetlerle birlikte yeni soket LGA 1155 ile tanışıyoruz. Core i3, i5 ve i7 markaları altında karşımıza çıkan yeni işlemciler ayrıca tümleşik grafik işlemciye de sahip. Intel Sandy Bridge mimarisini kullanan 29 işlemciyle karşımıza çıkıyor. 14'ü masaüstü platformlar için hazırlanan işlemcilerin model isimlendirmesinde dört haneli rakamlara geçiliyor. i7-2600S, i5-2100T gibi modelleri görünce şaşırmayın. Model isimlerinin sonunda yer alan K, T ve S ibareleri de ihtiyaçlarınız yönünde karar vermenizi kolaylaştırıyor.

K ibaresine sahip işlemciler çarpan kilitsiz olarak geliyor. Overclockçuların önünü açan işlemcileri kullanabilmek için Intel kullanıcıları P67 çipsetine yönlendiriyor. K serisi, işlemciler için overclock yapılmasını daha da kolaylaştırırken, diğer modellerde neredeyse imkânsız hale getiriyor. Entegre grafik biriminden yararlanabilmek içinse H67 ve H61 çipsetlere ihtiyaç duyuluyor. Bu iki çipseti kullanan anakartlarda HDMI, DVI ya da DisplayPort çıkışlarından en az biri bulunurken doğal olarak P67 çipseti kullanan kartlarda herhangi bir görüntü çıkışı bulunmuyor. Intel entegre grafik çözümü konusunda oldukça yol kat etmesine rağmen halen 3D ihtiyaçlarımızı karşılayacak performansa sahip değil. Üst seviye bir sistemde yine iyi bir ekran kartı kullanacağımızdan zaten Intel'in grafik çözümü anlamsız kalıyor. Diğer yandan orta ve giriş seviyesi sistemler için diğer çipsetleri ve Intel'in grafik çözümlerini kullanmak anlamlı. Üretici firmaların kendi modelleriyle elbette penceremiz de genişleyecektir. Bu çipsetleri kullanan anakartlar inceleme sayfalarına düştüğü için oturup uzun uzun her birinin özelliklerini yazmayacağım burada.



Intel işlemciler Organize Sanayi'nin yolunu bulmayı başarabilirse, ürünlerin oyun performansını da ortaya koyabileceğiz. Her durumda Intel 2012 yılına kadar tüm kartlarını masaya açmış durumda. Bir yılbaşı daha gördük mü 22nm, 1 milyar transistör gibi muhabbetlere girebileceğiz. Teste ürün gelene kadar bizden bu kadar. Kalın sağlıcakla.

Nike Zoom Kobe VI 3D

3B AYAKKABI?

Evet, sadece ayakkabı. Ama Nike'ın ürettiği bu ayakkabı, 3B özelliğine sahip. İsminden de anlayacağımız üzere Kobe Bryant için hazırlanan Zoom, All-Star haftasonuna özel. Üst deseni ve altındaki Lakers logosu 3B olan ayakkabıya 3B gözlükle bakmak gerekiyor elbette. "Hadi Kobe Bryant neyse de, bu ayakkabıyı biz giysek kim bakar ki 3B gözlükle?" diye düşündürtmüyor değil. Gerçi 250 dolarlık ayakkabının stoklarının tükendiğini göz önüne alırsak, herkes bizim gibi de düşünmüyor olabilir pek tabii.

Akselerometre İle Çukursuz Yollar

BOSTON'DAN HABERLERİMİZ VAR

Akselerometre üretim amacından saptırılalı çok oluyor. Ama bu kadar da saptırıldığını görmemiştik. Akselerometre ve GPS özelliği bulunan akıllı telefonlara yüklenecek Street Bump adlı bir uygulama, yolda giderken aracınızın girdiği çukurları tespit edip harita üzerinde işaretleyecek, dolayısıyla bir dahaki sefere tatsız sürpriz yaşanmayacak. Boston Belediyesi'ni (güzel oldu böyle) bu fikrinden dolayı kutluyor, darısı bizim başımıza diyoruz (aslında o kadar da emin değilim).

Nokia'yı Yanımızda Görmek İsterdik

JACK BAUER STAYLA GOOGLE'DAN AÇIKLAMA GECİKMEDİ

Nokia'nın, telefonlarında Windows Phone 7 kullanacak olması hakkında Microsoft'la işbirliğinin ardından Google CEO'su ve başkanı Eric Schmidth'in açıklaması gecikmedi. Nokia'yı yanlarında görmeyi çok istediklerini ve bunun için çok uğraştıklarını söyleyen Schmidth, Nokia'nın buna isteksiz olduğunu fakat tekliflerinin hala geçerli olduğunu ekledi. Gerçi Nokia'nın "Hedefimiz Android'i vurmak!" gibi açıklamalar yaptığını göz önüne alırsak bu isteğin en azından yakın zamanda gerçekleşmeyeceğini anlayabiliriz.



Mach Xtreme Copper (MXD3C16006GT) 6GB Triple Channel 1600MHz DDR3

ALTIN MİĞFERLİ ÜÇ SİLAHŞÖR -MERT YİĞİT DOĞRU

Grafiti sanatını amblemiyle ve kutu üzerindeki artwork'leriyle çaktırmadan donanım dünyasıyla bütünleştiren Mach Xtreme, birbirinden başarılı ürünlerle Organize Sanayi'de ve oyuncuların dünyasında kendine yer edineli epey zaman oluyor. Neyse ki Organize Sanayi duvarlarına grafiti yaparken yakaladığımız Mach Xtreme Copper MXD3C16006GT de bir istisna yaratmıyor.

Kutu içinde alt alta kuzu gibi yatan bellekler eminim bilgisayarımda bu kadar sessiz sakin durmayacaklar (kutuda durduğu gibi durmuyor tabii), zira Copper serisinin bu üyeleri 9-9-9-27 (1.65V'de) gecikme süresine, 1600MHz hıza ve Intel'in XMP teknolojisine sahip. 3*2 olmak üzere üç kanal çalışan modüllerin "MX" kabartmalı altın sarısı soğutucusu bir yandan belleğin terini atmasını kolaylaştırırken öte yandan kasa içi modifikasyonla uğraşıyorsanız kasanızın iç ışıltısını artıracak. Tüm bunların üzerine bir de ömür boyu garantiyi ekledik mi, geriye söylenecek fazla bir söz kalmıyor zaten.



Mach Xtreme Copper MXD3C16006GT pek çok oyuncuya yetecek performansıyla ve şıklığıyla diğer Mach Xtreme'lerin yaptığını yapıyor, Organize Sanayi çalışanlarının ve oyuncuların beğenisini topluyor. İhtiyacınız varsa bilgisayarınıza ve kendinize yapabileceğiniz en hoş jestlerden biri MXD3C16006GT olacak.

İNCELEME
Performans: 4
Fiyat: 3
Artılar: Soğutucusu, XMP desteği
Eksiler: Yok
Üretim: Mach Xtreme www.mx-technology.com
İthalât: Penta www.penta.com.tr
Fiyat: 90$ + KDV

Edimax EK-UAK2 2 Ports USB KVM Switch

BİLGİSAYARLARINIZ TEK VÜCUT -MERT YİĞİT DOĞRU



İki sistem, bir klavye, bir fare ve bir monitör sahibiyim, çok mağdurum Goyun bey. Hemen bir KVM Switch al o zaman! Peki nedir bu KVM Switch madem? Anlatayım. Aynı anda iki farklı bilgisayarda, bağımsız olarak çalışıyorsunuz diyelim. Klavye, fare, hoparlör ve monitörünüzü her seferinde bir bilgisayardan diğerine takmakla uğraşmak yerine bunları ve bilgisayarlarınızı KVM Switch'e bağlıyorsunuz. Sonrasında bu birimlerin bilgisayardan diğerine geçmesi tek tuşa bakıyor, işiniz kolaylaşıyor.



ŞİMDİ GELELİM EDIMAX EK-UAK2'YE

Edimax EK-UAK2 üzerinde 2 adet VGA girişi, 1 adet VGA çıkışı, biri klavye için, diğeri fare için olmak üzere iki adet USB bağlantısı, ses bağlantıları için iki adet mini USB girişi ve 3.5mm kulaklık mikrofon çıkışları yer alıyor. Retro tasarımlı bu şeffaf küçük kutu için söylenecek fazla bir şey yok aslında. Kutusundan çıkan kablolarla tüm bu bağlantıları yaptığımızda, üzerinde bulunan iki tuşla bilgisayarlar arasında geçiş yapıyoruz. O anda seçili olan bilgisayarın hangisi olduğunu da bu tuşlar altındaki yeşil LED'ler gösteriyor. Sorarsınız diye söylüyorum, kullanımı ve kurulumu kolay ürün, adaptöre ve herhangi bir yazılıma ihtiyaç duymadan Windows 98'den Windows 7'ye, Mac'ten Linux'a kadar pek çok işletim sisteminde çalışıyor. EK-UAK2, 2048 x 1536'ya kadar ekran çözünürlüğüne izin veriyor.

KVM Switch'e geçtiğimden beri çok rahatladım Goyun Bey, Allah razı olsun. Siz de Edimax EK-UAK2 KVM Switch'i tercih edip rahata erebilirsiniz.





İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: Yazılım ve adaptör gerektirmiyor
Eksiler: Yok
Üretim: Edimax www.edimax.com
İthalat: Mascom www.mascom.com.tr
Fiyat: 40$ + KDV

ASUS Sabertooth P67

DÜNYAYI MI ELE GEÇİRECEKSİNİZ? -MERT YİĞİT DOĞRU

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

Republic of Gamers ile cumhuriyeti kuran Asus, dahili ve harici bedhahlara karşı cumhuriyetini savunmak için, gayet alçak gönüllü bir isme sahip The Ultimate Force ordusunu genişletmeye devam ediyor.

EMRET KOMUTANIM!

Kaan Usta, Asus Sabertooth ürünlerinde kullanılan askeri yeşil rengin anakartı sıkıcı bir hale getirdiğini söylüyor ama bence bu renk tam da bu anakarta göre *(daha önce incelediğimiz sıkıcı bir kere hıh, çirkin hatta -KA)*. Çünkü bu sadece bir anakart değil ki, aynı zamanda bir asker (hayır kafayı yemedim). Dünyada kaç tane askeri koşullara dayanabilen anakart var sanki Sabertooth serisinden başka *(o kadar dayanıklıysa haber verelim TSK'ya alsınlar uzun dönem bakalım ne olacak -KA)*. Peki nasıl yapıyor bunu Sabertooth? Diğer anakartlara göre daha sağlam, daha serin kalmayı nasıl başarıyor? Serin kalmasının cevabını, karta ilk bakışta görebiliyoruz. Anakartın ön yüzünü tamamen kaplayan TUF Thermal Armor soğutucu. Bağlı bileşenlerin ısısını karttan uzaklaştırırken, işlemci fanının sağladığı hava akımıyla da tüm kartı serinleten bu soğutucu sayesinde ürünün ısıyla ilgili pek bir sorunu kalmıyor. Oluşacak herhangi bir ısı sorunu da, anakartın dört bir yanında mevzilenmiş Thermal Radar sensörler ve operasyonun bilgisayar ayağı olan yazılım sayesinde gözümüzden kaçmıyor zaten.

Ürünün sağlamlığını garanti altına alan özelliği de askeri koşullara dayanıklılığı: Üçüncü parti titreşim, mekanik şok, termal şok, neme dayanıklılık, tuz sprey testi (sormayın oyungezerler, bunu ben de bilmiyorum) ve ısı testleri yapılarak dayanıklılığı onaylanan TUF Components; yani kapasitör, boğum ve MOFSET'ler. Tuz sprey testi falan bizim gibi kullanıcılar için pek bir anlam ifade etmeyebilir, kabul, ancak bu, Sabertooth'un bu testlerden başarıyla çıktığı ve taş gibi bir anakart olduğu gerçeğini değiştirmiyor.

Sabertooth P67'nin TUF Thermal Armor'ı, kartın ön yüzünü neredeyse tamamen kapatıyor. Dışarıdaysa soğutucular, işlemci yuvası, 32GB'a ve 1866MHz'e kadar destek sunan 4 adet bellek slotu, 3 adet PCIe x1, iki adet PCIe x16, 1 adet de PCI slotu ve diğer bağlantı noktaları bulunuyor. 4'ü 6GB/s, 4'ü 3GB/s olmak üzere 8 adet SATA bağlantı noktası da son zamanlarda çoğu anakart modelinde gördüğümüz gibi yan tarafa bakıyor. Arka paneldeyse klavye ve faremizi kullanabildiğimiz 1 adet PS/2 bağlantı noktası, 1 adet optik S/PDIF çıkışı, biri bilgisayar kapalıyken de güç sağlayan 2 adet eSATA 3.0Gb/s bağlantı noktası, 1 adet FireWire, 1 adet RJ-45, 2 adet USB 3.0 bağlantı noktası (dilerseniz iki tane daha ekleyebiliyorsunuz), 8 adet USB 2.0 bağlantı noktası ve 8 kanal Realtek ALC892 çipinin hayat verdiği ses giriş çıkışları yer alıyor.

TUF TUF ATIYOR KALBİM?

Sıkıcı teknik bilgileri bir kenara bırakıp yerimiz elverdiğince ürünün kendine has özelliklerine yeniden bakalım. Sabertooth P67 İşlemci güç beslemesinin daha stabil ve etkili olmasını sağlayan Digi+ VRM, gücü ihtiyaca göre gerçek zamanlı olarak anakartın farklı bileşenlerine dağıtan E.S.P., voltajı karta zarar vermeyecek seviyelerde tutan ESD Guards, güç kaynağından gelebilecek ve anakart bileşenlerine zarar verebilecek olan aşırı gerilimi izole eden Anti-Surge ve ROG anakartlardan hatırlayacağımız MemOK! özelliklerine sahip. Asus'un EFI BIOS isimli yeni BIOS anlayışını da Asus Sabertooth P67'de görüyor, çok da beğeniyoruz. Asus BIOS'a tertemiz, şık bir arayüz eklemiş, üzerine BIOS'u fareyle tanıştırmış. BIOS demişken, Asus CrashFree BIOS 3'le, flash diskimizle BIOS'a reset atabiliyor, Asus EZ Flash 2'yle kolayca güncelleyebiliyoruz. İnceleme boyunca sayıp döktüğüm tüm bu özellikleri alt alta ekleyince de ortaya bir anakarttaki dayanıklılık oranını baştan yazan, overclock delisi bir ürün çıkıyor.

GÖREV BAŞARIYLA TAMAMLANDI

"Sabertooth P67 konuşuyor, burası Organize Sanayi. Fazla uzun olmayan uğraşlar sonucu buradaki iki ustayı da kendime hayran bırakarak savaşı kazandığımı bildirmekten onur duyuyorum. Hedefim daha fazla kişiye ulaşıp daha fazla bilgisayarlara sızmak, yeni savaşlar kazanmak. Bana hayran kalan Organize Sanayi ustaları sayesinde bunu başaracağıma dair güvenim tam. Şimdi yola çıkıyorum, Sabertooth P67 out."

İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: Dayanıklılığı, termal kabiliyetleri, özellikleri
Eksiler: Yok
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: 255$ + KDV

Solowheel

TEK TEKERLİ, KENDİNDEN DENGELİ BİSİKLET

Tek tekerli bisikletler, hepimizin bildiği bir şey ama jiroskop kullanarak dengeyi kendi sağlayan tek tekerli bisikletleri bilmeyenimiz vardır. 1500 dolarlık Solowheel, işte bu bisikletlerin sonuncusu ve diğerlerinden farklı olarak oturağı bulunmuyor. Taşıması oldukça kolay olan bisiklet ayakta sürülüyor ve 19km/s maksimum hıza ve 19km menzile sahip.





Windows 7 Service Pack 1 Yayınlandı
FAZLA BİR YENİLİK GETİRMESE DE
Ben bu satırları yazarken olmasa da, siz okurken Windows 7 ve Windows Server 2008 RC2 için SP1 piyasada olacak (22 Şubat). Şimdiye kadar çıkan tüm güncellemeleri de içerecek olan SP1, Windows 7'den ziyade Windows Server 2008'e yenilikler getiriyor. SP1, her ikisi de Windows Server 2008 RC2 üzerinde çalışan RemoteFX ve Dynamic Memory özelliklerini kazandırıyor. RemoteFX uzak masaüstündeki yüksek çözünürlüklü videolara ve 3B uygulamalara erişimi sağlarken, Dynamic Memory de sanal makineler arasındaki bellek yönetiminde iyileştirmeler getiriyor.



Türkçe Twitter

TWIT KUŞU TÜRKÇE CIVILDAYACAK
Facebook'tan sonra en çok kullanılan paylaşım siteleri arasında başı çeken Twitter, yine Facebook'tan aşina olduğumuz kullanıcı tabanlı bir çeviri merkezi açmaya hazırlanıyor. Şu anda İngilizce, Fransızca, İspanyolca, İtalyanca, Almanca, Japonca ve Korece hizmet veren Twitter, açılacak olan merkezle beraber desteklediği dil sayısını artıracak. İlk etapta düşünülen diller arasında Türkçenin başı çekmesi bizim için hoş elbette. Keşke Facebook'ta olduğu gibi bir de "Korsan İngilizcesi" ekleseler...

ASUS GTX580 DIRECTCUII

OYUNGEZER EDİTÖRÜN SEÇİMİ

HADİ SEE YOU CANIM -KAAN ALKIN

Her şeyin bir sınırı var, yani yoksa da olmalı. Azı karar çoğu zarar laflarını ağzımda geveleyip duruyorum son bir saattir. Yahu arkadaş, zaten önde gidiyorsun, aradaki farkı katlayayım diye bu kadar zorlamanın ne gereği var? Bilgisayar kasalarımızın da, anakartlarımızın da bir sınırı, kaldırabileceği bileşen sayısı var. Zaten kırdım kafayı abuk sabuk sistemler toplamaya uğraşıyorum. Ben nasıl yapacağım bu kartla dörtlü SLI şimdi?

Nvidia'nın referans tasarımını kullanan Asus GTX580'lerini görmüştük daha önce. Hatta geçtiğimiz ay testlerimizde de SLI olarak kullandık bu ürünleri. Bu ay elimdeki GTX580'se Asus'un DirectCUII serisinden, yani Asus tarafından geliştirilen bir soğutma sistemi var ve overclocklu olarak geliyor. Daha hızlı ve daha serin olması güzel elbette. Ama ürüne baktıkça gözüm dalıp gidiyor. Daha iri ekran kartları da gördük muhakkak ama GTX580'in enine boyuna genişliğini bir türlü idrak edemiyorum. Test sisteminin kasasına dahi girmekte zorlanıyor ürün. Bu yüzden kartı satın almadan önce, kasanıza sığacağından ve PCI-E yuvanızın etrafında yeterince boşluk olduğundan emin olun. Lakin ürün 3 slotu kapatıyor arka panelde. GPU'nun iki katı büyüklüğündeki bakır soğutucu, yine bakır ısı borularıyla kartın en ucuna kadar alüminyum kanatları taşıyor. Aynı kanatlar soğutucunun tam üstünde de yer alıyor. Bunların üstünde 2 adet fan bulunuyor. Tüm soğutucunun üstünde de ayrıca bir kalkan yer alıyor. Hava akımı kontrol altında. Aynı şekilde ekran kartının alt kısmı da kalkanla kapatılmış. Soğutmaya yardımcı olurken ürünü olası darbelere karşı da koruyor. Yani arkadaşlar bu alet ısınmıyor. Asus, "%20 daha serin" demiş. Bir şey demesine gerek yok zaten. Ürünü gören direkt ikna oluyor kudretine.

1536MB GDDR5 bellek, 782MHz saat hızıyla gelen ürünü Asus yazılımlarını kullanarak daha da yüksek saat hızlarına çıkartmanız mümkün. Ama belli bir noktadan sonrasına garanti verilmiyor. Zaten kalkıp son model bir spor araba alıp üstüne bir de modifiye etmenin tek açıklaması, suyunu çıkartmak olabilir ki buna gerek var mı, bilmiyorum. Arka panelde 2 adet DVI, Display Port, ve HDMI bağlantı noktaları yer alıyor. Her türlü ihtiyaç karşılanıyor kısaca. İlla GTX580 alacağım diyorsanız gidecek pek fazla adresiniz yok zaten. Kasanızda yer, kafanızda GTX580 varsa buyurun.





İNCELEME
Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★
Artılar: Serin, hızlı
Eksiler: Kocamaaaan
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyatı: 665$ + KDV

ECS Elitegroup P67H2-A2 Black Deluxe

AH CANIM BENİM, OYUN OYNAMAYA MI GELDİN? -MERT YİĞİT DOĞRU

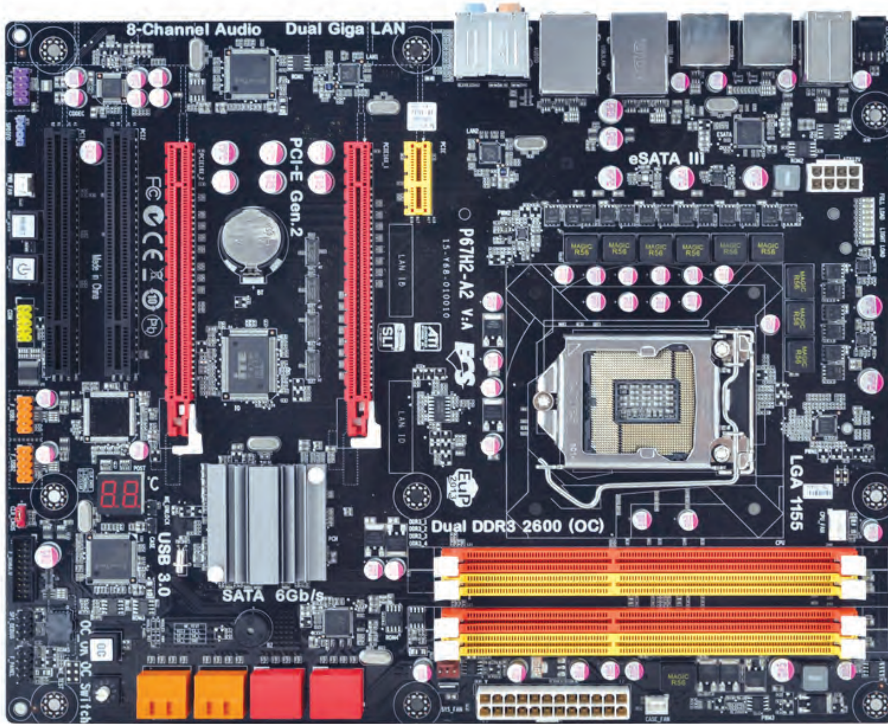
Belli markalara saplanıp kalmak elbette bizim de işimize gelmiyor, hoşumuza gitmiyor. Ancak bir oyungezerin oyun sisteminde her anakartı kullanmak da mümkün değil. Bu yüzden firmalar oyunculara yönelik ürünler arasında öne çıkacak tasarımlarla karşımıza çıkmadıkça pek yer bulamıyorlar bu sayfalarda. Üretim kalitesini ve becerilerini arttıran ECS de kurtlar sofrasında kendine yer açma çabasında.

Bu anakartımız Intel'in P67 çipsetini ve LGA 1155 soketi kullanıyor. Siyah rengi ve gri metalik soğutucusuyla kasamızın güzelliğini artıran kartın üzerinde 2 adet PCIe x16 slotu bulunuyor. Ürün SLI ve CrossfireX teknolojilerini destekliyor. Bunun yanı sıra 2 adet PCI, bir adet de PCIe x1 slotu mevcut. 16GB'a ve 2133(OC) MHz'e kadar DDR3 belleklerimizi destekleyen kartın üzerinde 4 adet SATA 6Gb/s ve 4 adet de SATA3Gb/s girişi bulunuyor. Bu girişler ürünün sağ yanına bakacak şekilde yerleştirildiği için, kablo kalabalığı azaltılmış, pek hoş. P67H2-A2'nin üzerinde bulunan açma kapama ve reset tuşlarının yanı sıra arka kısmında bulunan Clear CMOS tuşu da kasasıyla içli dışlı olan benim gibi insanları mutlu edecek cinsten. Daha geçen gün evde BIOS'u resetlemek için koca ekran kartını sökmek zorunda kaldım diyeyim, anlayın halimi. Ürünün sağ alt kısmındaki kırmızı LED ekranla da ısı değerlerini ve bir sorun çıktığında bunun sebebini öğrenebiliyoruz. Tüm bu özellikleriyle işimizi rahatça görebilecek potansiyele sahip olan P67H2-A2, sesini de 8 kanal Realtek ALC892 HD çipiyle duyuruyor.

DAHASI VAR

Arka panel bir hayli kalabalık. Bahsettiğim Clear CMOS tuşu en üstte duruyor. Altında da hem farenizi hem de klavyenizi bağlayabileceğiniz bir adet PS/2 bağlantısı ve tam 8 adet USB 2.0 bağlantısı bulunuyor (6 adede kadar daha ekleyebiliyorsunuz). USB 2.0 artık size yetmiyorsa en alttaki mavi USB 3.0 bağlantılarından birini kullanın, yetmezse kutudan çıkan çoklayıcıyla iki adet daha USB 3.0 bağlantısı emrinizde. "İlla da yüksek hız!" diyorsanız (siz yok musunuz siz) ve elinizdeki ürün destekliyorsa buradaki 2 adet eSATA 6Gb/s bağlantısını da kullanabilirsiniz elbette. Bu saydıklarımın yanında iki adet ethernet girişiyle beraber ses çıkışları bulunuyor. Hem eski teknolojilere, hem de görece yeni teknolojilere destek veren kart, bizi bu konuda da memnun etmekten geri kalmıyor.

Buraya kadar sıradan, iyi bir anakart P67H2-A2 Black Deluxe. Bizim oyuncu olarak ilgi duymamızın sebebi ne peki? İlk olarak eminim sizlerin bilgisayarları da en az benimki kadar uzun süre açık kalıyordur. Anakartımızın dayanımı ve uzun ömürlü olması önemli demek ki. ECS ürünlerinde başka markalarda da gördüğümüz uzun ömürlü katı kapasitörleri kullanarak hem daha sağlıklı bir çalışma ortamı sunuyor, hem de anakartın ömrünü uzatıyor. Yine diğer markaların üst seviye modellerinde rastladığımız dual ethernet kullanımı, kolay overclock yazılımları ve becerileri, otomatik yazılım güncelleme gibi özelliklere de sahip. Belki P67H2-A2 "daha iyi" olarak çıkmıyor karşımıza. Sonuçta benzer özelliklere sahip ürünler mevcut piyasada. Fakat becerilerini ve yüksek fiyat performans oranını düşününce iyi bir alternatif olduğunu gönül rahatlığıyla söyleyebiliriz.



İNCELEME

Performans: 5
Fiyat: 3
Artılar: Özellikleri, bağlantı bolluğu
Eksiler: Yok
Üretim: ECS Elitegroup www.ecs.com.tw
İthalat: Mersa Sistem www.mersasistem.com.tr, Çözüm www.cozum.com.tr
Fiyat: 190$ + KDV

Steve Jobs'un Hastalığı Ciddi Mi?

SÖYLENTİLERE BAKILIRSA ÖYLE

Geçtiğimiz ay CEO'luk görevini "Sağlığına odaklandığı için" geçici olarak Tim Cook'a devreden Steve Jobs'un hastalığının ciddi olduğu iddia ediliyor. Apple'ın Steve Jobs olmadan yoluna ne şekilde devam edeceği merak konusu elbette ama Apple ve Steve Jobs sessizliği bozmamaya yeminli gibi. "Steve Jobs'un 6 aylık ömrü kaldı" gibi iddialı bir başlık atan bir haber sitesi, Jobs'u bir kanser merkezinden çıkarken görüntüledi. Bunun üzerine Apple'ın hisselerinde düşüş de yaşandı ama önemli olan Jobs'un sağlığına tekrar kavuşması elbette. Acil şifalar diliyoruz.

iPhone Nano

ACABA?

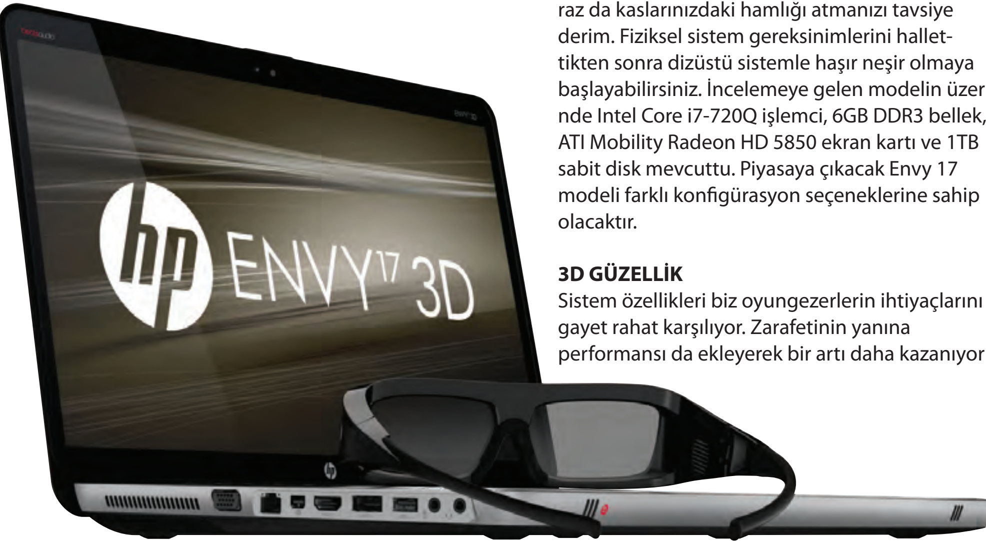
Minik iPod Nano'dan sonra Apple'ın iPhone için de bir Nano projesi olduğu konuşuluyor bugünlerde. iPhone'dan daha küçük ve daha düşük özelliklere sahip bir telefon olacağı söylenen ve "içerden" birilerinden sızdırıldığı iddia edilen iPhone Nano, 2011'in ortalarına doğru tanıtılacakmış. Elde daha fazla bilgi olmadığı için bize de geriye sadece beklemek düşüyor, spekülasyon yapmıyoruz.

HP Envy 17 3D

YASAK ELMANIN YENİ TASARIMI -KAAN ALKIN

Biz oyuncuların pek rağbet etmediği markalardan biridir HP. Biraz da firmanın ciddi imajından olsa gerek, dünyanın en büyük üreticilerinden birisi olması da bu gerçeği pek etkilemez. Bir firmanın imajını tek bir harekette değiştirmesi beklenemez elbette ama geçtiğimiz aylarda test için gelen monitörlerden sonra şimdi de Envy ile en azından oyuncu olarak benim gözümdeki imajı hızla değişmeye başladı. Envy, adı gibi bir arzu objesi olarak karşıma çıktı.

Oyun oynayacağız, performans istiyoruz. Büyük ekranlar, güçlü ekran kartları istiyoruz. Ama bunlar Envy'nin çok umurunda değil. O başka özellikleriyle ön plana çıkmayı seviyor. Kesinlikle oyun oynayabileceğiniz bir cihaz gibi durmuyor karşınızda. Belli bir ciddiyeti var. Somurtkan, soğuk, sıkıntılı bir ciddiyet değil bu. Zarafetinden kaynaklanıyor. Bir yere giderken sadece şık giyinmek yetmiyor, o güzelim kıyafetleri taşıyabilmek de önemli. Envy, Organize Sanayi'de salına salına dolanıyor bir süre. Görüntüsüne bir süre aldandıktan sonra, desenli üst kapağı kaldırıyorum ve karşıma bir süre daha aldanacağım başka bir manzara çıkıyor. 17,3" ekranın etrafındaki siyah çerçeve, sade ve temiz klavye, klavyenin önünde bırakılan olabildiğince geniş alan. Dalıp gidiyorum bu manzaraya. Aynı zarafeti devam ettiriyor ürün. İç tasarıma yabancı değiliz aslında. Resimlere bakınca sizler de anlayacaksınız.



İnce ve şık görünümü altında aslında bir hayli kaslı bir ürün Envy 17. Sadece sistem bileşenlerinden bahsetmiyorum. Her 17" dizüstü gibi Envy de bir hayli ağır. Sağa sola taşımayı becerebilirseniz ciddi şekilde sükse yapacağınız garanti. Ama evdeki ağırlıklarla biraz ter biraz da kaslarınızdaki hamlığı atmanızı tavsiye derim. Fiziksel sistem gereksinimlerini hallettikten sonra dizüstü sistemle haşır neşir olmaya başlayabilirsiniz. İncelemeye gelen modelin üzerinde Intel Core i7-720Q işlemci, 6GB DDR3 bellek, ATI Mobility Radeon HD 5850 ekran kartı ve 1TB sabit disk mevcuttu. Piyasaya çıkacak Envy 17 modeli farklı konfigürasyon seçeneklerine sahip olacaktır.

3D GÜZELLİK

Sistem özellikleri biz oyungezerlerin ihtiyaçlarını gayet rahat karşılıyor. Zarafetinin yanına performansı da ekleyerek bir artı daha kazanıyor Envy. Bunlarla yetinmeyip HD3D teknolojilerini ve bir adet aktif shutter gözlüğü de kutusuna dahil edip, 3D dünyanın kapılarını aralayıveriyor. Oyun ve multimedya uygulamalarında 3D keyfi sürerken bir sorun yok. Ürünle ilgili ilk şikayetim, bu tür becerilere ve performansa sahip bir ürünün klavye örtüsünün birazcık da oyuncular düşünülerek yapılmış olmaması. Yazı yazarken ya da gündelik kullanımda bir sorun yok. Ancak oyun oynarken bir hayli rahatsız geldi bana. Diğer yandan touchpad'in multi-touch özelliği can sıkıcı olabiliyor. Sağ taraftaki scroll'u kullanmaya çalıştığınızda algıda seçicilik yapamayan touchpad, yanlışlıkla zoom yapmanıza falan neden oluyor. Hoş değil. Ama zaten fare kullanıyorsanız pek umurunuzda olmayacaktır.

Oyun oynamak için tercih edilecek dizüstü sistem konusunda benim gönlümde yatan aslanı değiştirmeyi başaramıyor Envy. Ama bir arzu objesi olduğunu söylediğimde de kimsenin itiraz edebileceğini zannetmiyorum. Ürünleri denk getirebilir de, dizüstü oyun sistemleri karşılaştırmalı testi yapabilirsek gerçek değerini çok daha iyi göstereceğinden eminim. Siz bu satırları okurken HP Envy 17 piyasaya çıkmış olacak. En azından bana ulaşan bilgi böyle. 2199$ fiyat etiketi hiç de fena değil böyle bir ürün için.

İNCELEME

Performans: 5 ★★★★★
Fiyat: 3 ★★★
Artılar: Şık tasarım, 3D, yüksek performans
Eksiler: Haliyle fazlaca ağır
Üretim: HP www.hp.com.tr
İthalat:
Fiyatı: 2199$ + KDV



Intel Cebimize Giriyor

INTEL İŞLEMCİLİ TELEFONLAR BU SENE RAFLARDA

Bilgisayar dünyasını çoktan ele geçirmiş olan Intel, sonunda mobil cihaz pazarına da giriyor. Intel CEO'su Paul Otellini'nin yaptığı açıklamaya göre Intel tabanlı mobil cihazlar bu sene içerisinde raflarda olacak. Görünen o ki Intel, mobil işlemci piyasasının önde gelenlerinden ARM'yi geride bırakmaya niyetli fakat diğer taraftan da Nvidia, Tegra ile bastırıyor. Gelecek yıllarda mobil arenada bolca rekabet kokusu alıyoruz.



Google Weddings
KENDİMİ ŞANSSIZ HİSSEDİYORUM!
Google'ı ve yaptıklarını gördükçe bir arama motoru açasım geliyor. Belki bir 10-15 sene sonra ben de internetin en büyük şirketlerinden birine sahip olabilirim! Neyse, konumuz şimdi o değil. Google bu sefer de evliliklerin teknolojik ayağını tamamlamak için 4 farklı Google hizmetini kullanan Google Weddings'i sunuyor. Evlilik hazırlıkları hakkındaki bilgileri paylaşmak için Google Siteler'i, fotoğrafların mükemmelleştirilmesi için Picnic Fotoğraf Düzenleyicisi'ni, davetliler hakkında bilgi ve tarihlerin düzenlenmesi için Google Dökümanlar'ı ve son olarak fotoğrafların paylaşımı için de Picasa Web Albümleri'ni kullanan Google Weddings'e google.com/weddings adresinden ulaşabilirsiniz.

Karsan V1

NEW YORK'UN YENİ TAKSİSİ OLMAYA ADAY
Türkiye'nin ticari araç üreticilerinden Karsan'ın taksi prototipi Karsan V1, kullanıcıların oylamalarıyla New York'un yeni taksisi olmaya en yakın aday. Söz konusu ankette %66 oyla Karsan V1, Nissan'ı (%43) ve Ford'u (%38) geride bırakarak birinci oldu. Son kararı verecek olan New York Taksi ve Limuzinciler Komisyonu eğer Karsan'ı seçerse, önümüzdeki 10 sene boyunca New York taksileri Karsan V1 olacak.



Asus Eee Top ET2400INT-B149E All-in-One PC

İÇİ DOLU FIÇICIK -MERT YİĞİT DOĞRU

All-in-One PC'ler, masaüstü bilgisayarlarımıza bir alternatif olarak ve sürekli gelişerek teknolojik gündemi giderek daha fazla meşgul ediyorlar. Belki sıkı birer oyuncu değiller ama şimdilik böyle bir iddiaları da yok zaten. İşte bu ay Organize Sanayi'de en çok keyif alarak incelediğim ürünlerden biri de böyle bir All-in-One PC olan Asus Eee Top ET2400INT-B149E idi.

AMA BUNDAN BÜYÜK MONİTÖRLER VAR?
Asus Eee Top ET2400INT-B149E'yi bilmeyen bir arkadaşınıza kolaylıkla monitör diye yutturabilirsiniz (ya da aynı arkadaşınız size yutturabilir, bilemem). 23.6" FullHD 16:9 ve multitouch ekrana sahip sistemin, bu boyutlarda bir monitörden tek farkı, biraz daha tombik olması. Ürünü HDMI In girişi sayesinde monitör olarak da kullanabiliyoruz. HDMI haricinde bilgisayarın arkasında bir adet VGA, ethernet, güç ve 4 adet USB bağlantıları yer alıyor. Yan panelde yer alan bağlantılarla beraber toplam 6 adet USB bağlantısı hayli yeterli. USB bağlantılarından birini, ürünle beraber gelen fare ve klavyenin alıcısı için kullanıyoruz. Ürünle gelen fare fena değil. Fakat chiclet klavye uzun süreli kullanımlarda rahatsız edebiliyor, zira biraz fazla minyon kendisi. O nedenle kendi klavyenizi bağlamak isteyebilirsiniz.

Şimdi geldik en zevkli yerine, yani ürünü kurcalamaya *(Uzaktan bakaydın? -KA)*. Güç tuşuna bastım, açılana kadar teknik özellikleri aradan çıkarayım *(Kaç dakikada açılıyor bu meret yahu? Senin bir paragrafı yazman temiz bir 10 dakika sürüyor -KA) (Lafın gelişi ustam yahu, çat diye açılıyor alet yoksa -MYD)*. Intel Core i5 650 3.2GHz işlemci, NVIDIA GeForce 310M 1GB ekran kartı, 4GB DDR3 1066MHz bellek, 1TB SATAII 7200RPM sabit disk, Super Multi DVD-RW ve Windows 7 Home Premium işletim sistemine sahip ET2400INT. Hmm, oyun oynayabilir miyiz acaba? Deneyelim.



Masaüstüne bakınca ürünün daha önce bahsettiğimiz EeePC'ye özel Eee Sharing, Eee Tools, Eee Amuse gibi yazılımlara sahip olduğunu görüyorum. Dokunmatik ekranın nimetlerinden yararlanmak için ekranın üst kısmında yer alan dokunmatik menüyü kullanabiliyoruz. Multimedya özelliklerini kullanmak, masaüstüne notlar almak gibi alışıldık özellikleri de var tabii ama beni en çok eğlendiren yazılım web kamerasını kullanarak türlü şaklabanlıklar yapabildiğimiz Eee Cam oldu. Ekranda dokunarak kare içine aldığımız herhangi bir noktayı resim dosyası olarak kaydedebildiğimiz Ekran Alıntısı Aracı da bu sekme içinde yer alıyor. Bunların haricinde ürün, daha önceden bahsettiğimiz Hybrid Engine, Vibe Fun Center ve ses netliği, surround gibi ayarlamaları yapabildiğimiz Sonic Master gibi Asus teknolojilerine de sahip.

HAYDİ OYUNA
Birkaç oyunla yaptığım ufak testler sonrasında söyleyebilirim ki, Asus Eee Top ET2400INT-B149E ile oyun keyfi sürmeniz mümkün. Yeni oyunların yüksek detay seviyelerinde çok ciddi performans beklemek mümkün değil elbette. Ancak yaşını biraz almış oyunları rahat rahat oynayabilirsiniz.

All-in-One sistemlere Organize Sanayi sakinleri *(Öhöm Kaan Usta yani-MYD)(Olur öyle-KA)* pek sıcak bakmasa dahi, Asus'un Eee Top'ı oldukça hoşuma gitti. Eee Top'un i7 işlemci kullanan 3D destekleyen modelleri Türkiye piyasasında bulunmuyor maalesef. Oyunculara yönelik bu konfigürasyonu taşıyan modeller ilgimi çok daha fazla çekebilirdi. Oyun sistemi olarak iyi bir seçim olmayabilir ama evin bir köşesinde sessiz sakin kullanabileceğiniz, bilgisayardan anlamayan ev sakinlerinin bile gözüne hoş görünecek kaliteli bir ürün Asus Eee Top.

İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Tasarım, özellikler, multitouch ekran
Eksiler: Yok
Üretim: Asus www.asus.com.tr
İthalat: Boğaziçi www.bogazici.com.tr, Çizgi www.cizgi.com.tr
Fiyat: 1249$ + KDV





MSI P67A-GD65 (B3)

NEDEN TÜM ANAKARTLARI ASKERE ALIYORLAR, BEN ANLAMADIM -KAAN ALKIN

Eski dostumuz MSI nihayet düştü tezgâhımın üstüne. Duvarda asılı türlü alet edevat, belimde alet kemeri, kafamda baret ve önlükle tezgâhın önünde dikilirken kendisine işkence edecek, türlü gizli bilgiyi ağzından almaya çalışacak gibi görünmeme rağmen, o gayet kendinden emin ve sakin. Bir anakarta uzaktan bakıp temel becerilerini sıralamak dert değil. Ama o anakartı özel yapan şeyleri bulup çıkartmak için, duvarda asılı duran aletleri kullanmak şart.

Tepeden baktığımda LGA 1155 soket, 4 bellek yuvası, 2 PCI-E, diğer PCI yuvaları, USB 3.0 ibareleri, işlemci soketi etrafında açı yapan soğutucular üstünde Military Class II ve OC Genie II ibareleri, bir de anakartın sağ alt köşesinde yer alan düğmeler dikkat çekiyor. Biraz zorladığımda neyin ne olduğunu bir bir anlatıyor ürün. Intel P67 çipset kullanan kartımız yeni Sandy Bridge işlemcilere destek veriyor. Geçtiğimiz ay duyurduğumuz Intel'in çipsetlerindeki tasarım hatası giderilmiş. Bunu belirtmek için ürünün adının sonuna B3 ibaresi eklenmiş. Eğer bu marka model bir ürün alacaksanız B3 Stepping olmasına dikkat edin mutlaka. 4 bellek yuvası az gibi görünüyor ancak çift kanal, 32GB'a kadar ve overclock ile 2133MHz'e kadar bellek desteği durumu kurtarıyor. Yani 4 tane 8GB DDR3 bellek takabiliyorsunuz. PCI-E slotları x16 ve hem SLI hem CrossfireX teknolojilerine destek veriyor. Ekstradan ses kartı, PCI wireless adaptör ve benzeri donanımlarınız için de bolca slot mevcut. USB 3.0 bağlantı noktalarıyla ilgili sorgu sual sırasında ürünün SATAIII ya da daha yaygın adıyla SATA6GB/s desteklediğini de öğreniyorum.

Bu bilgileri de not aldıktan sonra, az önce dikkatimi çeken ve daha önemli veriler elde edebileceğimi düşündüğüm Military Class II konusunu açıyorum. Kendi kendini tamir eden Hi-C, katı kapasitörlerden, yüzde 30 daha fazla akım veren Solid Ferrite Choke'tan, sessizliğinden ve en az 10 yıl ömründen bahsediyor tek tek. "Dayanıklısın yani" diyorum, başını sallıyor olumlu bir ifadeyle. "OC Genie II nedir peki" diyorum, başlıyor anlatmaya. OC Genie II yongası işlemciyi overclock ediyor. İşlemci frekansını otomatik ayarlayan yonga Intel Turbo Boost'un verdiği rakamların da üzerine çıkıyor güvenle. OC Genie II'yi BIOS'tan aktif hale getirmek ya da sistem kapalıyken anakartın sağ alt köşesinde yer alan OC Genie tuşunu basılı konuma getirip bırakmak tercihinize kalmış.

AH BU SİSTEM AÇILIŞLARI

MSI da bir iki farklı markada gördüğümüz açılış muhabbetlerine girmiş. Windows'un daha hızlı açılması yanında, anında internet kullanımına izin veren Linux tabanlı bir arabirimi de var. Yine bu arabirimi kullanarak bir USB flash disk aracılıyla BIOS güncellemesi yapabiliyorsunuz. Hoş MSI'ın da Live Update yazılımları olduğundan bununla pek işiniz olmayacaktır. Zor anlarda hayat kurtaran ama günlük kullanımda pek ihtiyacınız olmayan özellikler. Diğer MSI yazılım ve teknolojilerini sıralamayacağım, haliyle dergi sayfalarında bir karakter sınırımız var. Ama özetle "yok yok" diyebilirim. Genelde yazının başında giriştiğim arka paneli unutuyorduk az kalsın. Giriş çıkışlardan da bahsedelim ve bitirelim.

Arka panelde standart olduğu üzere PS2, 12 adet USB bağlantı noktası, firewire, optik ses çıkışı, ses çıkışları ve ethernet bağlantı noktası bulunuyor. Ürünün kutusundan çıkan çoklayıcıyla arka paneldeki USB bağlantı noktalarını artırmak mümkün. Kimi kullanıcı ne yapayım bu kadar USB bağlantısını diyor olabilir. Sadece klavye ve fare bağlıyorsanız elbette ihtiyacınız yok. Ama evde harici disk, yazıcı, cep telefonu, bluetooth kulaklık mikrofon, klavye fare, USB SATA Disk dock ve benzeri birçok USB aygıt kullandığımdan benim özellikle işime geliyor bu tür ürünler. Ayrıca arka paneldeki bağlantı noktalarının bir kısmı USB 3.0. Hız ve daha çok hız. SuperCharger USB yuvası diye isimlendiren USB bağlantı noktasıysa daha yüksek akım vererek USB cihazlarınızı daha hızlı şarj edebiliyor.

Sadede gelelim; burada dikkatinizi çekmek istediğim konular belli. P67 anakart alacaksanız ama Intel mağduru anakartlara denk gelmek istemiyorsanız B3 ibaresini arayınız. Ürünün üstünde ihtiyaç duyabileceğiniz her türlü bağlantı noktasına ve teknolojiye yer var. Performansı oldukça iyi, ayrıca kendi sınıfında en iyi fiyat etiketlerinden birine sahip. Sadede geldik, görüşmek üzere.



İNCELEME
Performans: 5
Fiyat: 4
Artılar: Dayanıklı, akıllı, OC becerileri
Eksiler: Yok
Üretim: MSI www.msi.com.tr
İthalat: Penta www.penta.com.tr, Mascom www.mascom.com.tr
Fiyatı: 199$ + KDV



Windows Internet Explorer 9

"IE9 Modern Değil"

DİYOSUN?

Internet Explorer 9'un rakiplerinden daha gelişmiş bir HTML5 desteği sunduğunu iddia eden Microsoft'un bu açıklamalarının ardından Mozilla sessizliğini bozdu. Mozilla'dan Paul Rouget'e göre IE9'un "en gelişmiş tarayıcı" olduğu sonucunu veren testler Microsoft tarafından üretildiği için güvenilir değil, "nitekim Mozilla'nın testlerine göre de Firefox birinci" diyor Rouget. Microsoft'un iddiasını çürütmek için üçüncü parti programları kullanan Rouget'in sunduğu sonuçlara göre IE9, desteklediği web standartlarında ve HTML5 desteğinde Firefox 3.6'nın bile gerisinde. Bu sonuçlara ek olarak IE9, Firefox 4'ün aksine WebGL, masaüstünden taşı&bırak ve eksik HTML5 ve CSS3 desteği gibi birçok teknolojiyi de desteklemiyor. Rouget, IE9'un Chrome 9'da ve Firefox 4'te olmayan text overflow ve Calc özelliklerinin olduğunu ekleyerek öldürdüğü yiğidin hakkını vermeyi de unutmamış.

Razer Switchblade

SERPİL BİZE BUNDAN AL BİRER TANE! -KAAN ALKIN

Birileri bir yerlerde durmadan bir şeyler düşünüyor, tasarlıyor, üretiyor. Bizlere de işin hem en güzel hem de en sancılı kısımları düşüyor. Beklemek ve tüketmek. CES 2011 fuarının en ilgi çekici ürünlerinden biri Razer'ın "Switchblade" kod isimli mobil PC oyun cihazı oldu. Ürün sadece konsept olmasına rağmen inanılmaz ilgi gördü, internet ortamında yapılan yorumlar çok kısa sürede milyonları geçti. Sadece 7"lik bir aletin bu kadar patırtı kopartması da boşuna değildi.



Switchblade hakkında verilen bilgiler oldukça sınırlı. 172x115x25mm boyutlarında ürün oldukça hassas olduğu belirtilen multi-touch bir ekrana sahip. Tuşları bağımsız LED'lerden oluşan bir klavyesi var ve klavye üzerinden oyunda kullanılan ikonları görüntüleyebiliyor, kendi şemamızı oluşturabiliyoruz. Ürün Windows 7 işletim sistemi kullanıyor ve gücünüyse hakkında bilgi verilmeyen Intel Atom tabanlı bir işlemciden alıyor. WiFi ve 3G özelliklerine sahip. Ayrıca üstünde Mini HDMI, USB 3.0, kulaklık ve mikrofon bağlantıları bulunuyor. Esnek üst kapağı sayesinde, tamamen açıp mobil konsol gibi ya da masamızın üstünde dizüstü bir sistem gibi kullanabiliyoruz. Ekran üstünde bir web kamerası da yer alıyor.

Razer, Switchblade'i geliştirmeye iki yıl önce başlamış. Daha önce Dell, Apple, HP gibi firmalarda çalışmış mühendislerden (böyle anlatıyorlar valla masal gibi) oluşan bir ekiple üstünde çalıştığı cihazın raflarda yer alıp almayacağı henüz belli değil. Konsept tasarım ve ürünün çalışır durumda modellerini kapalı kapılar ardında basınla buluşturan Razer, yarattığı bu coşkudan sonra sessiz sedasız kenara çekilmez umarım.

Peki insanlar neden bu kadar deliriyor Switchblade için? Switchblade aslen bir dizüstü bilgisayar. Multi-touch ekranının yanı sıra, kullandığınız yazılım ya da oyuna göre ikonları değişen, gerekli kontrol şemasını LED klavyesinde görüntüleyen enteresan bir ürün kendisi. Ama en önemli özelliği PC oyunculuğunu mobil hale getiriyor olması. En sevdiğiniz PC oyunlarını her yerde ve alıştığınız şekilde oynama şansı demek bu da. Yani benim gibi el konsollarına pek rağbet etmeyen PC oyuncuları için biçilmiş kaftan. Daha önce farklı firmalar benzer amaçlarla yola çıkmıştı. Bizim en son gördüğümüz ürün Alienware'ın 11"lik oyun dizüstü sistemiydi ki bu performans sahibi bir dizüstü sistemden başka bir şey değildi.

Eldeki bilgiler bundan fazlasını içermiyor maalesef, Youtube'da Razer Switchblade diye aratıp videoların arasında acilen dolanmaya başlayın. Piyasaya çıkıp çıkmayacağı, çıkacaksa zamanı, fiyatının ne olacağı gibi bilgiler şimdilik muamma. Ürünlerine genellikle soğukkanlı hayvancıkların isimlerini veren Razer'ın kod isim Switchblade'i neyle değiştireceğini de bilemiyoruz ama yeni bilgiler geldikçe paylaşmaya çalışacağız.



AMD Ürün Portföyünde Değişim Sürüyor

PHENOM, ATHLON, SEMPRON VE TURION TARİH OLUYOR

ATI'ın AMD olmasıyla başlayan AMD ürün portföyündeki değişim sürüyor. Buna göre bu sene içerisinde sunucular için geliştirilen Opteron haricindeki tüm işlemci modelleri tarihe karışacak. Bunun yerine işlemcileri VISION Ultimate Extreme Edition, VISION Premium Deluxe Edition ve VISION Black Enthusiast Version gibi farklı VISION modelleri altında toplayacak olan AMD, marka bolluğunun yaratacağı kafa karışıklığının önüne geçmeyi amaçlıyor.



Facebook for SIM

FACEBOOK ARTIK -DAHA DAHER YERDE

Facebook zaten her yerde değil mi? Yeni gelen haberlere bakacak olursak değilmiş. Önce bilgisayarlar, sonra internete bir şekilde bağlanabilen tüm mobil cihazlar… Şimdi de internete bağlanamayan cihazlarla Gemalto firmasının tanıttığı Facebook for SIM isimli SIM kartla Facebook'a girilebilecek. Facebook'ta kullandığımız temel özelliklerin çoğunu barındıracak olan SIM'li Facebook (durum güncellemeleri, paylaşımlara yorum yapma, bildirimler alma vs.) internet bağlantısına ihtiyaç duymadan karta entegre olan yazılım yardımıyla çalışıyor. O değil de, Facebook'un bu kadar hayatımıza girmesi biraz can sıkıcı değil mi sizce de?

ECS H61H2-M2

MİNİMİNİ BİR ANAKART

-MERT YİĞİT DOĞRU

Biz tonla özelliği olan Full ATX anakartlarla canavar oyun sistemlerimizi kurmaya devam edelim, Organize Sanayi'ye ECS H61H2-M2 gibi Micro ATX anakartlar da geliyor arada. Koca anakartlarla uğraştıktan sonra böylesi küçümen modelleri görünce insan bir garip olabiliyor. En azından çırak olarak ben garip olabiliyorum, ustam adına konuşmayayım şimdi *(ha şöyle-KA)*.

ECS Elitegroup H61H2-M2, Intel'in SATA II sorunu düzeltilmiş hatasız B3 revizyonlu H61 çipsetine ve LGA 1155 sokete sahip. Yani bu anakartı kullanmak için işlemcinizin ikinci nesil Intel Core işlemci ailesinden olması gerek (nam-ı diğer Sandy Bridge). Micro ATX anakart, Organize Sanayi'deki koca anakartların yanında tüm mütevazılığıyla dururken üzerindeki bağlantı noktaları ve slotlar gözüme normalden daha büyükmüş gibi görünüyor. İşlemci soketinin yanındaki iki adet DDR3 slotuna 16GB'a ve 1333MHz'e kadar olan belleklerimizi takabiliyor, çift kanal çalıştırabiliyoruz. PCI bağlantısı bulunmayan kartta iki adet PCIe x1, bir adet de PCIe x16 yuvası mevcut. Sağ alt köşesinde 4 adet SATA II bağlantısı bulunan H61H2-M2'nin, SATA 6GB/s bağlantı desteği bulunmuyor. Oldukça minimal bir anakart olan ECS H61H2-M2'nin arka panelinde klavye ve fare için iki adet PS/2 bağlantı noktası, işlemciye entegre GPU'yu kullanabilmek için bir adet DVI ve bir adet VGA çıkışı, 4 adet USB 2.0 bağlantı noktası (4 tane daha ekleyebiliyoruz), ethernet ve ses çıkışları bulunuyor. Anakartın üzerindeki VIA VT1705 6 kanal ses çipi de genel kullanıcıların isteğini yerine getirebilecek nitelikte.

DAHA BİTMEDİ Kİ

ECS H61H2-M2 daha önce bahsetmiş olduğum işletim sistemine girmeden fotoğraflarımıza bakabilmemizi, arkadaşlarımızla sohbet edebilmemizi ve internete bağlanabilmemizi sağlayan Linux tabanlı eJIFFY işletim sistemine sahip. Ürün, Intel'in Extreme Tuning Utility (XTU) yazılımını da destekliyor. XTU'yla sistem değerlerini gerçek zamanlı olarak takip edebiliyor ve BIOS'la uğraşmadan overclock yapabiliyoruz. Tabi bunun için öncelikle işlemcimizin overclock desteği bulunması gerekiyor. M.I.B. III yazılımıyla işlemci, hafıza ve PCI-E frekans ayarlarını kurcalamamıza izin veren ürün kolayca BIOS güncellemesi yapmamızı sağlayan eBLU ve kolay sürücü güncellemesi için eDLU özelliklerine de sahip.

ECS'nin microATX H61H2-M2'si canavar oyun sistemleri için olmasa da, mütevazı sisteminiz için oldukça ideal. Ucundan kıyısından overclock işlerine de bulaşabileceğiniz kart, asıl download pc ya da medya pc toplamak gibi bir amacınız varsa biçilmiş kaftan.



İNCELEME

Performans: 4
Fiyat: 5
Artılar: Fiyatı, eJIFFY, overclock özellikleri
Eksiler: Yok
Üretim: ECS Elitegroup www.ecs.com.tw
İthalat: Çözüm www.cozum.com.tr, Mersa Sistem www.mersasistem.com.tr
Fiyat: $60 + KDV



OnSealine

DENİZDE İNTERNET

Teyzemler Bursa'da otururken İDO vapurlarını az aşındırmadım. Hatta PSP'mle kablosuzdan internet ağı bile aramıştım bir umut ama bulamamıştım doğal olarak (olmayınca bulamıyorsun tabii). Sonra teyzemler taşındı, PSP'mi sattım falan, Körfez'den çok sular aktı. Ama benim deneyip de başaramadığımı siz yapabilirsiniz artık! İDO ve TTNet işbirliğiyle oluşturulan OnSealine projesiyle İDO iskelelerinde ve hızlı feribotlarda internete bağlanabileceksiniz. Sonra size gönül rahatlığıyla "Bizim zamanımızda yoktu böyle şeyler" diyebileceğim. Bunun yanı sıra yine hızlı feribotlarda ve iskelelerde bulunan Akılmatik'ler sayesinde faturalarınızı ödeyebilecek, İDO bilet ve internet bankacılığı işlemlerinizi gerçekleştirebileceksiniz. Eğer İstanbul'da oturuyorsanız ve Bursa'da ya da ne bileyim Yalova'da falan bir yakınınız varsa ziyaret etme zamanınız gelmiş oyungezerler, bizden geçti artık.

MERMİ KADAR HIZLI, JİLET KADAR İNCE

AOC Ultra-İnce Serisinden **AOC e2343F2 LED Monitör**



Görüntüye odaklanan
ince çerçeve



Dokunmatik,
geri aydınlatmalı
ayar tuşları



Duvara monte
edilebilen ayak



Dünyanın en ince
LED monitörü



Bir oyuncu için en önemli şey oynadığı oyunu "görebilmektir". Gerçek renklerle, capcanlı bir dünyanın içerisinde kaybolduğu anda dünyada ondan daha mutlu olan başka birisini daha bulamazsınız.

Bu mutluluğun yolu ise en iyi oyuncu monitörüne sahip olmaktan geçer.

23" boyutuyla AOC e2343F2 masanızın üzerinde fazla yer kaplamıyor. Fakat bir yandan da size hem oyun oynamak hem de film seyretmek için en ideal alanı sağlıyor. 50.000.000:1 ultra yüksek kontrast oranına sahip AOC, 16.7 milyon renk desteğiyle ve WLED (gerçek beyaz LED) teknolojisiyle gözlerinize inanamayacağınız zenginlikte bir görüntü sunuyor. Üstelik 1980 x 1080 çözünürlüğü ve 2ms tepkime süresiyle gören herkes tarafından kıskanılacak bir performans ortaya koyuyor.

1.29cm inceliğiyle ve 2.9kg ağırlığıyla bir zarafet timsali olan AOC e2343F2'nin size sunduğu benzersiz bir avantaj daha var. Ürünün ayağı aynı zamanda katlanarak altından kolayca duvara monte edilebiliyor. Üstelik AOC'nin dokunmatik ve parmaklarınızı yaklaştırdığınızda aydınlanan kontrol tuşları monitörün ayağında olduğundan, dilediğiniz ayarları buradan kolayca yapabiliyorsunuz. "İyi de monitörümü neden duvara asayım ki" dediğinizi duyar gibiyiz. Aslında yanıt çok basit! 2 adet HDMI ve bir adet VGA girişi bulunan bu ürüne dilediğiniz oyun konsolunu bağlayarak, bu aralar çok moda olan ve geniş bir alanda hareketli kumandayla oynanabilen tüm oyunları gene bu monitörle kolayca oynayabilirsiniz. Üstelik monitör son derece düşük bir güç tüketimine ve zaman ayarlı kapanma özelliğine sahip. Aynı zamanda üzerinde 3,5mm'lik kulaklık girişi de var. AOC e2343F2'yle oyun oynadıktan sonra aslında daha önce oyunu "görerek" oynamadığınızı ve gerçek bir oyuncu monitörüne sahip olmadığınızı siz de fark edeceksiniz.



AOC



DOSYA



Salonun Sessiz Patronu: MULTİMEDYA BİLGİSAYARI

ANNEDEN DAYAK YEMEDEN SALONA BİLGİSAYAR KOYMA REHBERİ -KAAN ALKIN

"Yahu Kaan Usta, yazılarda habire download PC, multimedya PC deyip duruyorsun. Yap da görelim bir tane yahu şunlardan, idrak edemiyoruz böyle konuyu." E siz istersiniz de ben yapmaz mıyım? Hem-man!

Multimedya ve download için ayrı bir sistem yapmak kimi oyungezerlere gereksiz geliyor. Farklı amaçlara yönelik birden fazla PC sahibi olmaksa benim her zaman ilk tercihim. Bir dünya para harcayıp aldığınız HDTV'nizi salonun başköşesine yerleştirdikten sonra sadece Blu-ray ve DVD'lerinizle yetinmenin bir anlamı var mı? Elbette alternatif çözümler geliştirebilirsiniz. Bir medya oynatıcı ya da NAS alabilirsiniz. Ağa bağlayıp çalıştırabilirsiniz. Benim gittiğim yoldan giderseniz elinizin altındaki sistemin becerileri de ona göre artacaktır. Neyse biz bu yoldan bir yürüyelim ba kalım, nereye çıkacak sonu.

Konu mankeni olarak inceleme için ofisimize gelen ECS MS200'ü kullanayım dedim. O bir incelenip gidecekti halbu ki, ben aldım didik didik ettim. Giy çıkar yapmaktan içi bulandı yazık. Multimedya PC'mizin ilk ve en önemli özelliği şık olması. Masamızın altında yerleştirdiğimiz kasamızın aksine, tertemiz salonun gayet görünür bir noktasında di kileceği için tipinin bizi de aile fertlerini de rahatsız etmemesi gerekiyor. İkinci özelliğiyse sessiz çalışması. Salonda film izlerken arka planda fan gürültüsü ya da zangırdayan bir kasanın sesini duymak, amacımıza giden yolun ta en başına dönmemize neden olacaktır. Oyun bilgisayarımızın aksine güç tüketiminin de mümkün olduğu kadar düşük olması gerekli. Son olarak multimedya ihtiyaçlarımızı karşılayacak performansa sahip olması şart.

KONU MANKENİ

Bu yukarıdaki şartları bir araya getirip sorunsuz, sessiz, şık ve düzgün çalışan sistemimizi toplamak için seçebileceğimiz sistem bileşeni kombinasyonlarının haddi hesabı yok elbette. Ben daha rahat ulaşabileceğimiz ürünleri tercih ederek ilerleyeceğim. Genel mantığı kavradıktan sonra siz istediğiniz yoldan yürüyebilirsiniz. Konu mankenimizle ilgilenelim biraz. ECS MS200'ün üstünde neler var? Öncelikle siyah şık bir kasası, H55 çipset anakartı ve Slim DVD yazıcısı. Kasayı yatay ya da sistemle birlikte gelen ayağı kullanarak dikey olarak kullanabiliyoruz. Kasanın üst kapağını söktüğümüzde aslında mobil sistem bileşenleri kullanıldığını görüyoruz. Bellek alırken dikkat. 2 bellek slotu toplam 8GB'a kadar destek veriyor. H55 çipsetli anakartımızla LGA 1156 soket i3 ve i5 işlemcileri kullanabiliyoruz. Burada dikkat edilecek husus ürünün 73W'a kadar enerji tüketimi olan işlemcileri tavsiye ediyor olması.

Sabit disk için sadece tek bir slot bulunuyor. 3,5" SATAII bir sabit disk alıp kullanabiliyorsunuz. Görüntü birimi olaraksa "Intel HD Graphics from CPU" kullanılıyor, işlemcinizi dikkatli seçin bu yüzden. ECS MS200'ün arka panelinde VGA, HDMI, 4xUSB, ethernet ve 8 kanal ses çıkışı bulunuyor. Optik ses opsiyonumuz yok maalesef. Ürünün ayrıca WiFi özelliği bulunuyor. Paketten çıkan anteni arka paneldeki yuvasına takmaktan başka bir şey yapmanıza gerek yok. Ön panele geldiğimizdeyse 4xUSB, mikrofon, kulaklık bağlantı noktaları ve SD kart okuyucuyu görüyoruz. Kablo kalabalığını ortadan kaldırmak için arka paneli kullanmak daha akıllıca elbette. Sadece bir harici disk bağlayacağımız zaman ön paneli kullanalım biz, şık olsun ortam.

SALONDA FARE VAR!

İşlemci, sabit disk ve bellek alıp sistemimizi kurduk. Düzgünce çalışıyor. Arkasındaki iki fan gürültü yapmıyor. Zaten adaptör kullandığı için MS200'de "güç kaynağı fanı gürültüsü" gibi bir ihtimal de yok. Ancak sistemi kurduktan sonra başka bir sorun çıkıyor karşımıza. Eğer sadece download sistemi olarak kullanacaksak bir sorun yok ama salonda multimedya sistem olarak kullanacaksak, ortamda televizyon, ses sistemi, Blu-ray ya da DVD oynatıcı gibi cihazların kumandaları yanına bir klavye fare ikilisi eklememiz gerekiyor. Bizim evde bu bir sorun değil ama birçoğunuz için anneyle/eşle tartışma sebebi olabileceği de aşikar. Ben yine fantastik yollardan çözüm üretmeye kalktığımda aklıma direkt Logitech'in MX Air faresi geliyor. Herhangi bir düzleme ihtiyaç duymadan uzaktan kumanda gibi kullanabildiğimiz bu ürünle zamanında DVO bile oynuyordum yattığım yerden. Tabii o benim manyaklığım. Ortalığı dağıtmadan ve daha fazla kalabalık yaratmadan durumu nasıl çözeriz? Evrensel bir uzaktan kumanda alıp tüm kumanda cihazlarından bir seferde kurtulmak akla yakın bir fikir. Ama bu durumda sisteme bir de alıcı eklemek gerekecek, ki sistemi ellemek istemiyoruz artık. Ayrıca evrensel uzaktan kumandalar, kullanılacak kumandanın kendisi belirlenmeden alınan elektronik cihazları kontrol etmek konusunda bir hayli güdük. Bu durumda geriye bir tek Microsoft Media Center (MMC) uzaktan kumandası kalıyor. MMC yazılımını bilgisayar başında oturan insanlar olarak pek kullanmıyoruz. Ancak salondaki koltuğumuza kurulduğumuzda düzgünce arşivlediğimiz video, müzik ve resimlerimiz arasında gezinmek için elimizin altındaki, düzgün çalışan ve bedava yazılımlardan bir tanesi. Topladığınız sisteme dahili ya da harici, dijital bir TV kartı ek-

ECS MS200
İnceleme için Organize Sanayi atölyesine gelen ECS MS200, bir anda kendini konu mankeni olarak buldu. Açtık, dağıttık, kurcaladık, elimizdeki ekran kartlarını sığdırmaya çalıştık. Olmadı yar.



AeroCool MP40
Serpil'in favorisi bizim de gönlümüzü turuncu LCD ekranıyla çalıyor. Ancak iç tasarımından dolayı yeni nesil ekran kartlarını kullanarak yeni bir sistem oluşturmak pek mümkün değil.

AeroCool QX-2000
Genel hatlarını kardeşi MP40'tan alsa da ön panelinde ciddi bir estetik sorunu var. İç tasarımı yenilenen üründe yeni nesil bileşenler kullanmak daha bir mümkün. Biz tipini sevmedik diye siz de sevmeyeceksiniz diye bir şey yok tabii. Allah sahibine bağışlasın, sevdiyseniz alın, bir salonda kocayın. Mesela.







DOSYA



Hazır Sistemler
Ben sistem toplamakla uğraşmak istemiyorum ama bir HTPC'ye ihtiyacım var diyorsanız, piyasada uzun soluıklu bir araştırmaya hazırlayın kendinizi. Zira bolca marka ve model var ortamda.

lersek (MS200'e dahili ekleyemiyoruz maalesef) yayınları kaydetme, kayıttan oynatma gibi becerileri de sistemimize katabiliyoruz.

Buraya kadar her şey iyi. Karşıma çıkan tek sorun Microsoft'un ve diğer firmaların kullandığı kumanda paketlerini Türkiye'deki hiçbir mağaza da bulamamam. Hayırlı olsun. Kaldık mı fareye? Kalmadık tabii ki. Akortek'i dürttüm konuyla ilgili. Kendi markaları olan Dark uzaktan kumandayı patlatıverdiler hemen. Pek güzel, ama biraz karıştırınca farklı HTPC çözümleri çıkmaya başladı karşıma. NOX Live HTPC kasa, en azından bizim salona yakışacak en güzel ürün diyebilirim. Ses sistemi, TV ve her türlü elektronik cihazın gri olduğu bir ortamda da diğerleri biraz sırıtırdı gerçekten. NOX Live karşıdan bakıldığında, bir ses sistemi ya da standart bir DVD, Blu-ray oynatıcı gibi görünüyor. Boyutları benzer kasalardan biraz daha büyük ve ATX anakartlarımızı monte etmemize imkan veriyor. Ekran kartı ve güç kaynağı montajı konusunda da bir sıkıntı yaratmıyor. Böylece ekstra maliyet yaratmadan mevcut sisteminizi bile içine taşımanız mümkün. NOX Live'ın diğer bir güzel özelliği, kendi uzaktan kumandasıyla geliyor olması. Koltuğunuzdan kalkmadan DVD değiştirmek dışında her türlü işlemi yapmanıza imkan veriyor. Ayrıca ürünle gelen makro sistemi sayesinde, kumanda tuşlarına istediğiniz komutları atayabiliyorsunuz. Ön panelde yer alan LCD ekran sayesinde verdiğiniz komutları görebiliyor, kullandığınız ortam yürütücü ya da yazılımla ilgili bilgi alabiliyorsunuz. Diğer kasalardan çok daha anlamlı duruyor salonda bence ama tabii ki zevk meselesi bu.

NEYMİŞ MULTIMEDYA SİSTEM?
Salonda, oturma odasında, televizyonumuzun yanına, evdekilerin göz zevkini bozmadan yerleştirebileceğimiz, film, müzik ve resim, yaaaaani multimedya ihtiyaçlarımızı gideren, ağ üstünden arşivimize ulaşabilen, sessiz çalışan, az güç tüketen sistemmiş. Diyelim ki ben çıktım alışverişe, böyle bir sistem toplamak istiyorum. Sizce toplayabilir miyim? Haklısınız toplayamam. Çünkü ben de bir oyungezerim. Mini sistem toplayacağım diye yola çıkar, evdekinden daha iyi bir sistem toplar, eve geri dönerim. Peki ya amacımız zaten buysa? Buraya buyurun benim gibi tatminsiz kardeşlerim.

TATMİNSİZLER İÇİN
Oyuncu olmanın, oyungezer olmanın belki de en büyük handikaplarından biri bir türlü tatmin olmayışımız. Download ya da multimedya sistemi yapacağız diye yola çıkıp amacımıza ulaştığımızda küçük bir canavar yaratmış olma ihtimalimiz de var her zaman için. Bu kısa ve basit yolda yürürken aklımızı çelebilecek ürünlerin başındaki "mini" ya da "micro" ibaresinin aslında hiç de gerçekçi olmadığını fark etmemizi sağlıyor. Intel Atom işlemcili, 50-60W güç harcayan bir sistem her ne kadar belli ihtiyaçlarımızı karşılasa da, oyungezerler yerinde duramıyor. 40" LED TV'ye bağladığı sistemde oyun oynamayı en azından bir kez olsun deniyor haklı olarak. Performans ve oyun açları olarak alışverişe çıktığımızdaysa, farklı firmalar tarafından üretilen fazlaca becerikli ve güçlü Mini ATX anakartlar, nasıl olduğunu anlamadan içine yeni nesil ekran kartımızı sığdırabilen kasalar, yoldan çıkmamız için elinden geleni yapıyor.

Organize Sanayi inceleme sayfalarında daha önce bir iki tane Micro ATX anakart ağırlamıştık. Zotac ve Asus marka bu ürünlerin, performansları gibi fiyatları da bir hayli sağlamdı. Piyasada biraz dolanınca hem bu iki markanın hem de diğer markaların, mini sistemimizde değerlendirebileceğimiz, her fiyat aralığından ürünle karşılaşmak sevindiriciydi. Mini, micro, ATX, ITX, küp, yuvarlak, elips, kasa, anakart derken kayboldum pazarda. Anakart konusunda bir hayli özgür olmama rağmen, kasalar konusunda ciddi şekilde zorlandım diyebilirim. Mini ve küp kasalara oyun sistemi toplayan belli bir marka yok. Oyuncular da bugüne kadar pek rağbet etmediğinden olsa gerek pazar bir hayli ufak. Seçmece ürünlerden bahsedeceğim biraz. Siz de kendi araştırmanızı yaparsınız benimle birlikte zaten.

En kolay ulaşılabilir ürünlerin başında Aerocool geliyor. Mini sıfatını kaybetse de kullandıkları küp kasalar benim pek bir hoşuma gidiyor. Görsel olarak M40 serisi çok daha iyi. Ancak M40 serisi ürünler 400W güç kaynağıyla geliyor. Ayrıca iç yapısı sebebiyle belli bir boyuta kadar ekran kartı monte etmemize imkan tanıyor. Yani kuracağımız sistemi güç tüketimi ve kasa içi tasarımla bir hayli sınırlıyor. Kasanın kapağını kaldırdığınızda içinin iki kat olarak tasarlandığını görüyorsunuz. Ekran kartının üstüne bir dünya şey yığıldığından, ısı sorunu da ortaya çıkabiliyor. Şık kasa daha minimal sistemler için uygun bence. Serpil'in de favori kasası aynı zamanda. Temel olarak aynı tasarımı kullanan AeroCool QX-2000 küp kasanın ise iç tasarımı ve ön paneli M40'tan çok farklı. Ön paneli beğenmesem de bu kasanın içine yeni nesil ekran kartlarını sıkıştırmak daha kolay. Micro ATX düzgünce bir anakart edinip QX'le gayet güçlü bir sistem kurabiliriz. Ürün üstünde halihazırda 420W bir güç kaynağı bulunuyor. Ancak değiştirmek isterseniz, güç kaynağı alırken dikkatli olmak gerekiyor bir tek. Gerçi güç kaynaklarının boyutları da bir hayli geriledi güçleri artarken. Modüler kablolu modelleri tercih etmekte fayda var. Kasa içi yeterince kalabalık zaten.

Kasaları tararken gözüme çarpan diğer bir model SilverStone Sugo SG07. AeroCool modelleri kadar göze batan bir tasarımı yok. Daha resmi, saman altından su yürüten bir havası var. Ön panelinde USB ve ses giriş çıkışları olmasa, konudan pek anlamayan bir kişinin bu aletin ne işe yaradığını çözmesi pek olası değil. Bizim için en büyük

ROG!ROG!
Kalbiniz ROG, ROG diye atıyorsa ve minik bir canavar istiyorsanız üzülmeyin. Asus ROG Gene serisi anakartlar pek çok mini kasamıza rahatlıkla sığıyor. Tek derdiniz ekran kartını sığdırmak olsun.





Silverstone Sugo SG07
İçine pek fazla bir şey sığdıramasak da benim en sevdiğim kasa oldu bu. Tipine bakarak ne işe yaradığını, hele ki bu taraklarda bezi olmayan birinin anlamasına imkan yok. Şık hem.

avantajı 32cm ekran kartı derinliği olması. Yani piyasadaki herhangi bir ekran kartını sığdırmanız olası. Ayrıca soğutma konusunda biraz daha başarılı diğer modellere nazaran. 180mm kasa fanı bir yana, 117cm'ye kadar işlemci soğutucularını içine monte etmek mümkün. Yani stok fanlarla çakılıp kalmıyorsunuz. Burada dikkat etmeniz gereken nokta ITX bir anakart edinmeniz gerekiyor. LGA 1156 soket, H55 çipset kullanan ve i3, i5, i7 işlemcileri destekleyen Zotac modelleri piyasada kolayca bulunabiliyor. Asus, Gigabyte, MSI cephelerindeyse AMD destekli bolca mini-ITX anakart bulunuyor. AMD Fusion işlemcili mini-ITX'ler siz bu satırları okuyana kadar tüm firmalardan dökülmüş olacaktır piyasaya. Kasaya ne sığdırırız muhabbeti uzadıkça SG07 gözüme daha da bir güzel görünmeye başladı bu arada. Unutmadan kasanın üzerinde 600W bir güç kaynağı bulunuyor. Sistemi çok abartmadığımız sürece işimizi gayet güzel görecektir.

FAZLA GELDİ

Konu dallanıp budaklanmaya devam ediyor ama tabii bunların hepsini birden edinmek zorunda değiliz. Oyun oynamadığım zamanlarda, oyun sistemimi uykuya yatırdığımı söylemiştim daha önce. Aylık elektrik faturasında yarattığı ciddi farkı düşününce en mantıklısı bu. Uzun süren download'lar yanında, geceleri uyumakta sıkça zorlandığım için, yattığım yerde bir şeyler izlemeyi tercih ediyorum. Tamam uykum geldi, download'um bitti, bilgisayarı kapatayım gibi bir durumum olmadan içim geçtiği için sistem sabaha kadar açık kalıyor. Bu şekilde kullanılacak bir sistemin ihtiyaçları da minimumda olacaktır. Hazır mini sistemlerden birine ya da mini-ITX kasalara yönelebilirsiniz. Yazının başında konu mankeni olarak ilan ettiğimiz MS200 buna iyi bir örnek aslında. Mini PC diye bir arama yaptığınızda onlarca hazır sistem düşüyor arama motorlarında. VESA aparatlarıyla mevcut monitörünüzün arkasına monte edebileceğiniz kasalar ve modeller de mevcut. Monitörün arkasına monte etmek ya da masanın üstünde kullanmak benim için çok fark etmiyor açıkçası. Masamda ciddi bir yer sorunum ya da görsel çekincelerim yok. Ama daha çok internet ve ofis yazılımlarını kullanan ve arada bir multimedya özelliklerinden faydalanan aile fertlerinin kullanımı açısından, özellikle kablo kalabalıkları yüzünden bin bir türlü laf eden anneler için ortalıkta görünmeyecek bir sistemin var oluşu iyi bir şey.

Hazır sistemlerin büyük kısmı Intel Atom tabanlı işlemciler kullanıyor. Mobil sistemlerin teknolojilerinden ve bileşenlerinden yararlanırken evdeki hemen her türlü elektronik cihazdan daha az enerji tüketiyor. Bu açıdan bakıldığında eğer iyice minimal bir sistem yapacaksanız hazır sistemlere göz atmak daha akıl kârı. Bütçe olarak baktığınızda elektrik faturanıza yansıyacak düşüş, sisteme harcayacağınız parayı misliyle çıkartacaktır. Daha önce bu sayfalarda yer verdiğimiz Asus Eee Box bu tür sistemlere güzel bir örnek. KDV dahil 600TL gibi fiyatlara işimizi görecek becerilere sahip modellerini bulmak mümkün halen piyasada. Ayrıca bu ürünün de yanında uzaktan kumandası geliyor. Oyunlar dışında tüm ihtiyaçlarınızı karşılayabilir. Barebone bir sistem alıp, bellek ve sabit disk ekleyerek de kullanabilirsiniz. Dark Mini Vesa II, aramalarda en çok karşıma çıkan barebone sistem oldu. Tüm bu aramalar sırasında onlarca kasa, anakart, Mini PC çıktı karşıma. Ama Pazar Yeri'nde olduğu gibi şahsen test etmediğim ya da hiç kullanmadığım ürünlerden bahsetmekten çekiniyorum, zaten bütçe de yok. Her ay oynayıp duruyoruz böyle cihazlarla, iyice sinir basıyor. Güzel sanıyorsunuz, "Elinin altı teknoloji dolu, oh, geliyor kurcalıyorsun Ustaaaaa" diyorsunuz. Amma velakin bu ürünler sonsuza kadar kalmıyor burada. Bütçe olsa çekerdim altıma NOX kasayı, ROG Gene serisinden anakartı, bir de adam gibi işlemciyle ekran kartı, haydi selametle derdim. Ama durun bakalım. O da olur belki bir gün. Evin her odasına bir bilgisayar kampanyası. Hadi başlayın.

Dark Mini Vesa
Barebone bir sistem almak istiyorsanız Dark Mini Vesa şık bir seçim. Vesa standartlarına uygun monitörlerin arka paneline monte olarak da kullanabiliyorsunuz.



Minare Ve Kılıfı
Konu mankenimiz ECS MS200, Asus GTX580 DirectCU II ile yanyana gelince ortaya komik bir manzara çıkıyor. O ekran kartı o kasadan daha enlice ayrıca. Ekran kartına bilgisayar kurmak gibi bişi.



KAFALAR KARIŞMASIN

Durmadan farklı bir şeylerden bahsedip duruyoruz. Sıkça tekrarladığımız terimleri az da olsa açıklayalım dedim. Her birinin çıkış noktasını öğrenmek istiyorsanız interneti karıştırın biraz ama biz yazıyı anlamak için gerekli kısa açıklamaları yapalım.

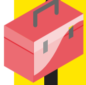
Mini-ITX: 170x170mm, düşük enerji tüketimine sahip işlemciler için, ilk olarak Via Tech tarafından 2001 yılında geliştirilen anakart boyutu (motherboard form factor).

ATX (Advanced Technology Extended): 1995 yılında AT form faktörünün bir sonraki adımı olarak Intel tarafından ortaya çıkartılmıştır. ATX anakart boyutları 305x244mm.

MicroATX: Kimi firmalar µATX olarak da kullanır. En büyük mikro ATX anakart boyutları 244x244mm'ye kadar çıkabilir.

HTPC: Home Theater PC

Form Factor: Donanım dünyasında "form factor", ana sistem bileşenlerinin fiziksel ölçülerini belirler. Belirlenen standartlar sayesinde ürünler arası uyumsuzluklar da ortadan kaldırılır. Zaten neden belirlenir ki "standart" denen şey kardeşim.



USTANIN TAVSİYESİ

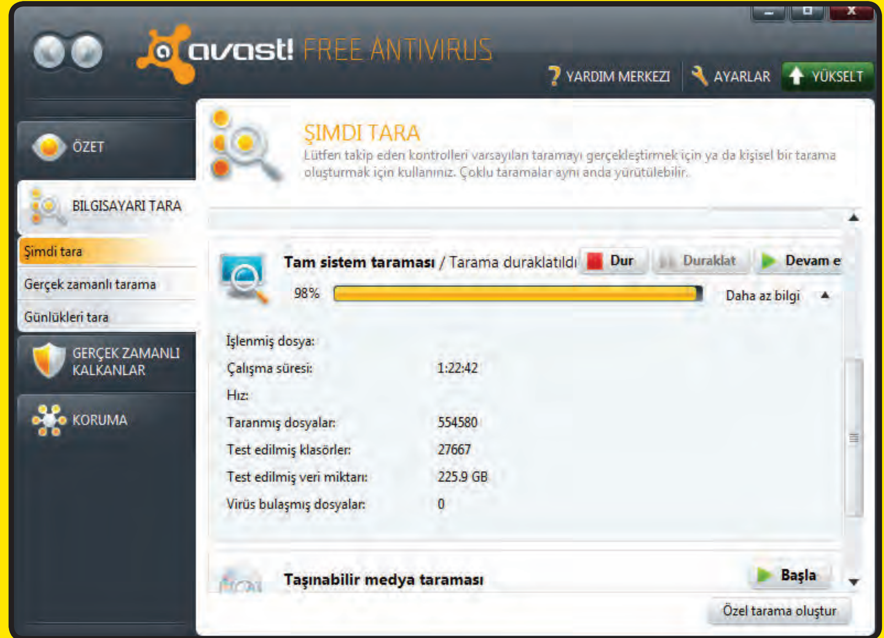


BU AY BEDAVAYA SİSTEMİMİZİ KORUYORUZ

-MERT YİĞİT DOĞRU

İnternet, hayatımı ve bilgisayarımı ele geçirmiş durumda. Online oynadığım oyunlar haricinde, Steam sağ olsun artık offline oyunlarımın bile bir ayağı internette zaten. Onun dışında haber sitesiydi, sosyal paylaşımıydı, oyun siteleriydi, e-posta'sıydı, dersiydi derken internette geçirdiğim süre oyunlarda geçirdiğim süreyi geçeli çok oldu. Hatta abartısız çoğu zaman günümün yarısından fazlası internette geçiyor. Belki de bu yüzden internetle gerçek hayatı karşılaştırıyorum arada bir. İnternet de gerçek hayat gibi tonla muhteşem şey barındırıyor bünyesinde; ancak orada bir yerlerde bizim kötülüğümüzü isteyen şeyler de var. Virüsler, spyware'ler, trojan'lar, adware'ler… Bilgisayarımızın işleyişini bozan, bizden habersiz bilgisayarımızdan bir yerlere bilgiler sızdıran ufak programcıklar yani, hepimiz biliyoruz bunları. Tüm bunlara karşı elimiz boş durursak tehlike altında olduğumuzu da biliyoruz elbette.

Ancak bu programcıklara karşı biz de boş değiliz herhalde. Düşman yazılımlara karşı kullanabileceğimiz bir ton antivirüs programımız var. Fakat bizim derdimiz kullanımı kolay, sistem kaynaklarını sömürmeyen ve ücretsiz olarak en çok özellik sunanlar. Sonuçta bizim için her şeyden önemlisi fiyat performans. Eğer sizin için de öyleyse, haydi başlayalım oyungezerler.



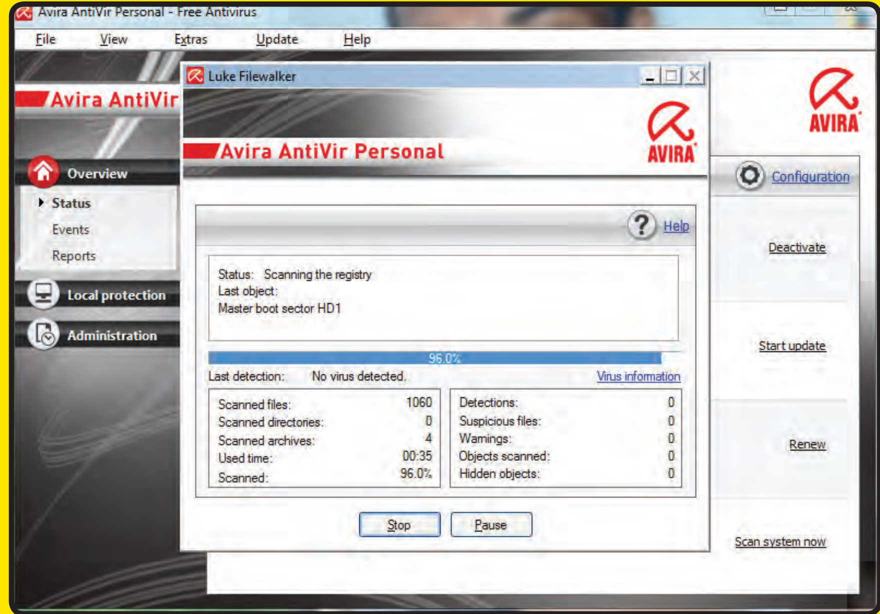
Avast! Free Antivirus
Evimde senelerdir sorunsuzca kullandığım Avast! Free Antivirus (eskiden Avast! Home'du), evim için ihtiyaç duyacağım tonla özelliği tamamen ücretsiz olarak sunuyor bana. Özellikle son sürümüyle son derece sade ve şık bir arayüz sunan program, kullanım kolaylığı açısından da oldukça başarılı. Program, sistem kaynaklarını da son derece verimli kullanıyor. Gerçek zamanlı rootkit koruması, web kalkanı, P2P kalkanı, mail kalkanı, anlık mesajlaşma kalkanı, network kalkanı ve bilgisayardaki tüm aktiviteyi gözlemleyerek gerektiğinde engelleyen savunma kalkanı özellikleri standart olarak geliyor Avast! 5 Free Edition'da. Bunların yanı sıra kullanıcılardan topladığı zararlı yazılım bilgilerini diğer kullanıcıların yararına çeviren Avast! Community IQ ve önceden taradığı alanı işaretleyip orada herhangi bir değişiklik olmadığı sürece bir daha taramayarak zaman kazandıran Avast! Smart Scan gibi özelliklere de sahip olan programın günde iki üç kez virüs veritabanı güncellemesi yaptığı oluyor. Güncellemeyi bir pop-up eşliğinde sesli olarak bildiren Avast!, sessiz/oyun moduyla dilersek oyunumuzu oynarken bizi rahatsız etmiyor. Türkçe dil desteğine de sahip olan Avast! 5 Free Edition'ı OGZ_DVD'den hemen yükleyebilir ya da şu adresten indirebilirsiniz: http://bit.ly/bqdH86

Avira AntiVir Personal
Kırmızı şemsiyesiyle bizi malware'lerden kurtaran bir diğer ücretsiz program da Avira'nın kişisel kullanım için piyasaya sunduğu Antivir Personal. Kurulum dosyasını tıklayıp programı kurarken kayıt olduğum AntiVir de temiz ve şık bir arayüze sahip ama Avast!'tan ve AVG'den sonra biraz fazla boş geldi bana açıkçası. Sistem kaynakları konusunda Avast! kadar cimri olan Avira AntiVir Personal da gerçek zamanlı rootkit korumasına sahip. Avast! gibi beni spyware'lerden ve adware'lerden de koruyan programın kendine has özellikleri arasında bilgisayara bulaşmış virüslerin verdiği ufak çaplı zararları engellemek de var ancak bilgisayarımda virüs ve dolayısıyla virüsün verdiği herhangi bir hasar olmadığından test edemedim bunu (sevinsem mi üzülsem mi bilemedim şimdi). Avira AntiVir Personal'ın Avast! Free Antivirus'e göre en büyük dezavantajı web, mail, anlık mesajlaşma ve network kalkanlarının bulunmaması gibi görünse de, buralardan gelebilecek tehditler gerçek zamanlı koruma ile büyük oranda bertaraf edilebilecek nitelikte. Avira AntiVir Personal'ı şu adresten indirebilirsiniz: http://bit.ly/ek8jHe

AVG Anti-Virus Free Edition
Çek firma AVG Technologies'in ücretsiz antivirüs programı AVG Anti-Virus Free Edition da başarıyla diğerleri arasından sıyrılmayı biliyor. Kurulumdan ve kayıttan sonra ilk bakışta arayüzü biraz karışık gelse de aslında derli toplu. Aradığımı kolayca bulabiliyorum. Bunda arayüzün Türkçe olmasının da katkısı büyük elbette. Gerçek zamanlı korumanın bulunduğu programın ana ekranında Anti-Virüs ve Anti-Spyware'in yanı sıra diğer programlarda görmediğim LinkScanner, ResidentShield, IdentityProtection ve PC Analyzer butonları mevcut. Hemen kısaca göz atalım bunlara. LinkScanner, aslında bildiğimiz WebShield. ResidentShield o anda kullanımda olan dosyaları arka planda tararken (bir nevi Avast!'taki savunma kalkanı yani), Identity Protection da kimlik bilgilerimizi çalmaya çalışan virüslere karşı koruma sağlıyor. PC Analyzer ise tıkladığınızda işletim sistemimi analiz ediyor, hataları buluyor. "Şimdi Onar"a tıklayınca da AVG'nin ücretli bir programına yönlendirerek bir güzel homurdanmamı sağlıyor. AVG Anti-Virüs Free Edition da diğerleri gibi gerçek zamanlı rootkit korumasına sahip ve sistem kaynaklarını verimli kullanıyor.

AVG'nin bas bas bağırdığı özelliğiyse Social Network Protection. Facebook'a göndereceğiniz bir linki tarayarak, link eğer güvenliyse altına "AVG LinkScanner ile tarandı" ibaresi ekleniyor. Bu da o linkin güvenilir olduğunu gösteriyor ve sosyal ağlar daha güvenilir bir hâle geliyor. Ama isterseniz, AVG'nin bu yazıyı eklemesini LinkScanner ayarlarından engelleyebiliyorsunuz. Böylece her





link paylaşımınızda siz ve arkadaşlarınız AVG ismini görmek zorunda kalmıyor. AVG'yi şu linki takip ederek indirebilirsiniz: http://bit.ly/4VJiGw

HANGİSİNİ SEÇMELİ?

Şimdi geldik en önemli soruya. Bedava antivirüs yazılımı deyince akıllara gelen ilk üçlüyü inceledikten sonra şunu söyleyebilirim ki, bu üç program da aşağı yukarı aynı korumayı sağlıyorlar. Yapılan bağımsız testlere baktığımızda da bu programların zararlı yazılımlara karşı sunduğu genel koruma ve sistem kaynaklarını kullanma konusunda birbirlerine yakın ve oldukça başarılı sonuçlar verdiğini görüyoruz. Burada akıllara gelense "Ücretli antivirüs yazılımlar gerekli mi?" sorusu. Bana sorarsanız, ortalama bir internet kullanıcısı için ücretsiz antivirüs programları yeterli. Örneğin ben Avast!'la yoluma devam edeceğim. Nedeni Avast!'ın diğerlerinden daha iyi olması değil, uzun zamandır onu kullanıyor olmam. Hem arayüzü diğerlerine oranla daha çok hoşuma gidiyor, hem de şu ana kadar başımı hiç ağrıtmadı sağ olsun. Tamamen kişisel sebepler yani. Size önerim de bu üç programı da ayrı ayrı denemek yerine bir tanesini kurup devam etmeniz zira dediğim gibi aralarında büyük farklar yok.

ANTİBİYOTİK DE ALAYIM MI?

Elbette. Bu programlar (ve yer veremediğimiz diğer ücretsiz antivirüs programları) sizi belli şeylerden korur ama yanına ekleyeceğiniz ücretli ya da ücretsiz bir güvenlik duvarına da ihtiyacınız var ki bunun için biraz paranoyakça çalışsa da gayet başarılı olan COMODO Firewall'ı öneririm (şuradan indirebilirsiniz kendisini: http://bit.ly/dkasYK). Bunun yanı sıra, zararlı programcıkların yaptığı değişiklikleri bularak müdahale etmemize yarayan HijackThis'i, spyware ve adware'leri sistemimizden kaldırmamız sağlayan Malwarebytes Anti-Malware'i, bilgisayarınızda sizden habersiz yapılan değişiklikleri gerçek zamanlı takip ederek anormal bir durum olduğunda size bildiren WinPatrol programlarını kurarak ekstra güvenlik sağlayabilirsiniz. COMODO Firewall dışında, diğerlerini de Eren OGZ_DVD'ye çok önceden koymuştu zaten, hemen oradan yükleyebilirsiniz.

"Tüm bu programları yükledim, artık bilgisayarım yüzde yüz güvende" diye bir fikre de kapılmayın elbette. Burada iş biraz da size düşüyor sevgili oyungezerler. Posta kutunuza gelen kaynağı belirsiz postalardaki linklere tıklamamak, ne idüğü belirsiz sitelere girip çıkmamak gerekiyor en başta. Ücretli programlar bile %100 güvenlik sağlamazken "Nasıl olsa antivirüs yüklü bilgisayarımda" diyerek internetin karanlık sokaklarında rahatça dolaşmaya kalkarsak, hem bilgisayarımız hem biz bu düşünce altında ezilebiliriz. O nedenle öncelikle kuşkuyu elden bırakmamak, ondan sonra gerekli programları kullanmak gerekiyor. Hani eşeği sağlam kazığa bağlama muhabbeti. İşte o zaman internetten gelebilecek zararlı programcıkları büyük ölçüde engelleyebiliriz.





PAZAR YERİ



TURFANDALAR BİZE UYMAZ

Bir ay olsun yerimde saymak istiyorum. Pazar Yeri'nde bu ay bir değişiklik yok. Sistemlere dokunmadım. Aslında bir kaç sene dokunmasam gider böyle. Artık bir süre daha ileri gideceğimiz yok teknoloji namına. Her şeyi kovalasak da yaklayamayacağız. O yüzden biraz soluklanalım. Bu ayın önemli olayları neler? Intel'in çipset faciasından sonra firmaların B3 Steppingli, yani sorunsuz olan modelleri piyasaya sürmesi, bu konu ile ilgili çifter çifter basın bülteni atması, posta kutusunun sınırlarını zorlamalar, AMD'nin 6990'ının su yüzüne çıkışı, bir de son dakikada iPad 2'nin tanıtılması oldu. Hoş ay döndü arada ama idare edin artık. Sistemlere gelince, sayfa tasarımını değiştirirken sistemlerin ömrünün ortalama 3 ay olacağından bahsetmiştim. 3 ayda bir sıfırdan sistem yapacağız gibi bir laf etmiştim. Şimdi geçmişe dönüp abi yapma diyemediğimden ve verdiğim sözün arkasında olduğumdan girdim bu moda. Bu arada merak etmeyin, bu sayfalarla ilgili tavsiyelerinizi elbette göz önünde bulunduracağım. Uygun ya da değil, her türlü tavsiyeniz değerli benim için. Hep beraber yapıyor olmak bu işi çok daha keyifli. Ufak bir notum var yalnız Ütopik Sistemle ilgili. Amacım sistemin fiyatını şişirmek değil. Elimde ortalama bir sistemin 5-10 katı fazla bütçe olsa alabileceğim en iyi ürünleri bir araya getirip, kullanabileceğimiz, değerlendirebileceğimiz bir sistem çıkartmak ortaya. Yoksa fiyatı şimdikinin, 2, 3 katına çıkartabiliriz. Ya da bir arkadaşın tavsiye ettiği gibi 4'lü SLI yapabiliriz. Ama o ekran kartlarının 2'si sade yiyip içip yan gelip yatacağı için bir işimize yaramaz. Elimizdeki mevcut yazılım ve oyunları çalıştırırken sahip olduğumuz sistemi değerlendirebilelim istiyorum biraz da. Çok anlatamadım derdimi sanırım ama idare edin. Şubat kısa, yorucu ve kimilerine göre (bkz.Serp) soğuk bir ay. Bittiğine şükrediyorum gerçekten. Umalım ki mart ayı mevsimlerin tersine dönen düzenine rağmen baharı getirir bizlere. -KAAN





ASUS G73JW

Geçtiğimiz ay Organize Sanayi sayfalarında yer verdiğimiz incelemeyi okuduysanız bu satırlara pek ihtiyacınız yok demektir. Ya ürünü çoktan edindiniz, ya da benim gibi mağazaların vitrinlerinde enteresan alın, burun ve parmak izleri bırakıyorsunuz. Ben bu satırları yazarken sadece PC Gold'un stoğunda bulunuyordu G73JW. Şans bu ki, yine ben bu satırları yazarken, alabileceğiniz en iyi oyun dizüstü sistemlerinden Asus G73JW'nin stok durumu, PC Gold'da dahi "stok durumunu firmaya sorunuz" olarak değişti. Kim aldı onu ühü?

AOC 21.5" E2239FWT

Çevremde insanlar deli gibi ekran parmaklamaya devam ediyor. Çok popüler bu dokunmatik teknolojiden, biliyorum çok üzüleceksiniz ama, ben hiç hoşlanmıyorum. Daha doğrusu bana gereksiz geliyor. Sizin böyle bir teknolojiye ihtiyacınız varsa ve cep telefonunuz ekranda parmak izi bırakma arzularınızı dizginleyemiyorsa, o zaman buyurun AOC E2239FWT dünyasına. Vatan Bilgisayarda 367$ + KDV fiyat etiketiyle satışa sürülen ürünün, multitouch özelliği bir yana, diğer özellikleri bizim ihtiyaçlarımızı karşılayacak türden. HDMI ve VGA bağlantı noktaları, hoparlör seti, 20.000.000:1 kontrast oranı ve 5ms tepki süresi ve şık tasarımıyla başarılı bir ürün.



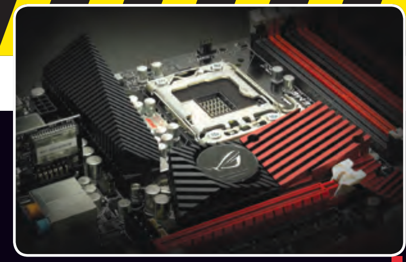


ASUS MLS238H

Kaan Usta monitör tavsiye etmiyorsun hiç deyip duruyorsunuz. Alın size monitör tavsiyesi. İnce, şık, becerikli, kaliteli ve uygun fiyatlı. Enteresan bir seri Designo serisi. Geçen ay incelemiştik bu ürünü. Önce bir arkadaşıma aldık, şimdi anneme hediye almayı düşünüyorum bir tane. Evin hangi odasına yerleştirirseniz yerleştirin sırıtmayacak, konsolunuzu bağlayıp kullanabileceğiniz, öne ya da arkaya doğru yatırdığınızda bunu algılayıp kontrast ve parlaklığı buna göre değiştirebilen akıllı bir ürün. Görüntü kalitesi de dört dörtlük. Bir tek hoparlör seti yok üzerinde. Ama olsun bir kulaklık çıkışı mevcut onun yerine. Sevgiyle kucaklayın.



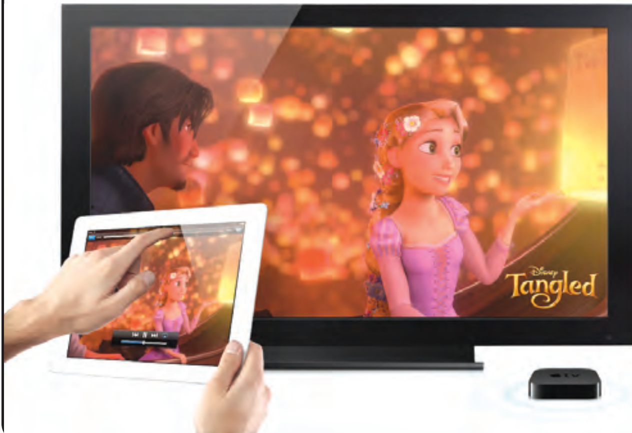




	Ekonomik		İdeal		Süper		Ütopik	
İşlemci	AMD Athlon II X3 450		Intel Core i5 650 LGA 1156		Intel Core i7 870 LGA 1156		Intel Core i7 Extreme 980X 3.60GHZ (6 Çekirdek)	
	(k) 83$	(h) 87$	(l) 195$	(i) 211$	(m) 308$	(l) 309$	(l) 1094$	(o) 1108$
Anakart	Biostar TA790GX A3+		Asus P7H55-M LX		Asus P7P55D Deluxe		Asus Rampage III Extreme	
	(i) 104$	(p) 110$	(j) 86$	(o) 89$	(j) 213$	(o) 219$	(k) 435$	(h) 445$
Bellek	TEAM Elite 4GB DDR3 1333MHz CL9 Ultra Low Voltage		TEAM Elite 4GB DDR3 1333MHz CL9 Ultra Low Voltage		OCZ Gold Edition 3x2GB DDR3 2000MHz		Team Xtreem LV 3x4GB DDR3 2000MHz x 2	
	(i) 55$	(a) 60$	(i) 55$	(a) 60$	(i) 175$	(a) 189$	(i) 798$	-
Ekran Kartı	PowerColor Radeon HD 5750		Leadtek GTX460 768MB GDDR5		Asus ENGTX480		Asus GTX580 SLI	
	(j) 129$	(h) 131$	(k) 190$	(h) 193$	(m) 534$	(g) 580$	(k) 1208$	(f) 1278$
Sabit-Disk	Samsung 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM		Samsung 500GB Sata2 16MB NCQ 7200RPM		Samsung 2x1TB Sata2 32MB NCQ 7200RPM		Mach Xtreme MX Jet Pro Series 256GB SSD x2	
	(j) 40$	(f) 40$	(j) 40$	(f) 40$	(h) 114$	(k) 120$	(o) 1096$	(a) 1224$
Optik Sürücü	Samsung SH-S223C 22x DVD-RW		Samsung SH-S223C 22x DVD-RW		Asus BC-08B1ST Blu-Ray BD-R		Asus BC-08B1ST Blu-Ray BD-R	
	(k) 17$	(p) 17$	(k) 17$	(p) 17$	(g) 185$	(m) 186$	(g) 185$	(m) 186$
Ses Kartı	Onboard		Onboard		Onboard		Asus Xonar HDAV 1.3 Deluxe (AV200)	
	-	-	-	-	-	-	-	-
Güç Kaynağı	High Power HPC-500-H12S Element Power Supply		-		High Power HP-1000-G14 Absolute Power		High Power HPC-1200-G14C Rock Solid	
	(b) 60$	(m) 69$	-	-	(h) 176$	(i) 179$	(h) 229$	(i) 239$
Kasa	Dark Racer Çift Fanlı ATX Performans Kasası		Dark Racer Acrylic 600W Şeffaf Panel Oyuncu Kasa		CM Storm Sniper Black Edition Totally Mesh		CM Storm Sniper Black Edition SGC-6000-KWN1-GP	
	(i) 59$	(p) 60$	(j) 135$	(l) 136$	(i) 184$	-	(a) 209$	(b) 228$
Fiyat	547$		718$		1889$		5254$	

Buradaki fiyatlar aşağıdaki mağazalardan derlenmiştir. Her bir fiyatın yanında hangi mağazadan alındığını gösteren kod harfini bulabilirsiniz. Fiyatlara KDV dahil değildir.
Mağaza indeksi: **(a)** Eksen **(b)** Vatan **(c)** Bimeks **(d)** Teknosa **(e)** HepsiBurada **(f)** Eksa **(g)** Gold **(h)** Pc Depo **(i)** Teknobiyotik **(j)** Gigatek **(k)** Netsipariş **(l)** Inventus **(m)** Nova **(n)** Ekonomik Ticaret **(o)** Sanal Marketim **(p)** Hızlıal





BİRDİ, İKİ OLDU!

Steve Jobs sağlık problemlerine rağmen sahnedeki yerini aldı ve yeni bebeği iPad 2'yi görücüye çıkardı. iPad'e göre daha ince (8,8mm), daha güçlü (Dual Core Apple A5 işlemci) çıkıyor karşımıza. Ekran çözünürlüğünde bir değişiklik yok. Ancak ön ve arka yüze birer kamera eklenmiş. Face Time sohbet desteği iPhone4 sahipleriyle birlikte kullanılabiliyor. Ayrıca iPad 2 720p video çekebiliyor, hatta iMovie ile bu videoları düzenleyebiliyor. HDMI çıkışı bile var tüm bunların yanında. Ama Apple ne yaparsa yapsın tekel etiketini yemekten kurtulamıyor benim gözümde. En büyük başarıları farklı zamanlarda doğan çocuklarının dahi ikiz, üçüz falan olması...

TAMİR ATÖLYESİ



Geçen ay nasıl olduysa giriş yazım uçmuş gitmiş. Artık kara mı karıştı gitti, korkunç kış mı aldı götürdü, bilemiyorum. Neyse, özetle, kusura bakmayın. Öyle selamsız sabahsız soru cevaplara girmişiz, kabalaşmışız. Bu arada geçen ay bildiğiniz gibi şubattı. Eğer yanlış bilmiyorsam, kış mevsiminin son ayı kendisi. Şubat ayını nasıl geçtik? Evet, kar görmeden geçtik. Kar yağsaydı lapa lapa, oturup izleseydik, üstünde yürüseydik, ayaklarımızın altında cırk cırk etseydi, fena mı olurdu yani? Aman kar yağmasın sakın, şehir birbirine giriyor sonra diyen aklı erkenler bravo, dualarınız kabul oldu. Neyse efendim, kar yağsaydı daha sakin, daha sıcak olacaktım, şimdiyse bir hayli gerginim. Allah sonumuzu hayır etsin.

DARBOĞAZ

S Merhabalar,
Oyungezer'i çıktığı günden beri alıyorum ve beğenerek okuyorum her ay. Ancak ilk defa bir şey sorma gereği hissettim. Mevcut sistemim Asus P5QC anakart, Intel Core 2 Duo E8400 işlemci, 4GB DDR3 1333MHz bellek, 1TB Samsung NCQ 32MB sabit disk, XFX HD6870 ekran kartı, X-Fi Xtreem Gamer ses kartından oluşuyor. Sistemimde önemli ölçüde darboğaz yaratan bir parça (diğerlerinden çok geri kalan) var mı sizce? Bu sistem beni ne kadar idare eder, ilk önce hangi parça değişmeli? Aslında iki sorunun cevabı aynı büyük ihtimalle. Şimdiden teşekkürler.
Oğuz Ümit Taner

C Oğuz selamlar. İkiteşekkür borcum var sana. Birincisi güzel sözlerin için. Elimizden gelenin en iyisini yapmaya çalışıyoruz. Umarım beğenerek okumaya devam edersin sen de. İkinci teşekkür ise bir donanım sorusu klişesini hepimize yaşattığın için geliyor. "Bu sistem beni kaç sene idare eder" sorusunun cevabını inan ben bile bilmiyorum daha. Eğer Cevat Yerli'ye sorarsak, grafik teknolojisi, bir sonraki nesil konsollar çıkana kadar emekleme dönemine girdi. Yeni konsolları görene kadar ciddi bir sıçrama olmayacak ileriye doğru. Eğer durum buysa, elindeki sistem seni bir sonraki nesil konsollar çıkana kadar idare edecektir. Ha onlar ne zaman çıkar diye sorarsan, Nintendo, Sony ve Microsoft ile oturup uzun uzun soruşturmak lazım. Halen mevcut konsollar iş yaptığına göre uzun süre göremeyeceğiz yenilerini. Peki neden konsolları bekliyor bu muhabbet diye soracak olursan, "PC'ler bir anda çağ atlarsa konsol pazarından pay çalar, firmaların da işine gelmez" diye basit bir mantıkla cevaplayabilirim. Zaten dikkat ettiysen yeni nesil ekran kartlarının yeni becerileri pek yok. Mevcut becerilerin geliştirilmesi ve optimizasyonu üzerine dönüyor mevzu. 3D Vision, Surround, Eyefinity ve HD3D çevresinde devam ediyor ekran kartı maceramız. Sistemin ve darboğazı konusuna gelince... Senin demek istediğin darboğaz değil aslında. İkinci cümlende belirtmişsin zaten, "diğerlerinden geri kalan parçam var mı" derken. Pek çok farklı yerde pek çok farklı cevap alabilirsin bu soruya. Ama görüldüğü üzere ekran kartını yenilemişsin. E8400 işlemcin ve 4GB bellek de gayet yeterli. Tek tavsiyem Windows 7 64-bit işletim sistemine geçmen olacaktır ki sisteminin biraz daha suyunu sıkabil performans konusunda. Intel Pentium 4 3.06 işlemci, 4GB DDR2 bellek, Sapphire Radeon HD 4830 ekran kartlı bir sistemim olduğunu belirtmiştim daha önce. Bu sistem dahi halen canavar gibi çalışıyor. Yeni oyunların tamamını da gayet düzgün çalıştırıyor. Ha darboğaz dersen, sistemin mutlaka darboğaz yapıyordur arada. Yeni nesil bir işlemci, daha güncel bir anakart mutlaka çok daha iyi olacaktır. Fakat sisteminde bir değişiklik yapmana gerek yok. Teknolojinin ne zaman ileri adım atacağına göre bakarsın duruma. Oyunlar teklemeye başlayana kadar şeytana uyma derim. İşletim sistemini değiştirirsen bellek eklersin biraz daha, olur biter.

YENİ SİSTEM

S Selamlar ola sana Kaan Usta!
İyisindir inşallah. Ben çok şükür iyiyim. Neyse uzatmadan konuya giriş yapayım. Benim sistem şöyle; Intel Core 2 Duo 2.80GHz, Radeon HD 4650 2GB, 3GB DDR2 bellek. Anakart ve güç kaynağını hatırlamıyorum, affola. Ben haziran ayında bir sistem toplamaya karar kıldım. Bu sistem için yaklaşık 1000-1200TL civarı para toplayacağım. Sistemin bazı öğelerine karar verdim. AMD Phenom 2 X6 işlemci, GTX460 ekran kartı. Kasa ve anakarta daha girmedim. Sorularıma gelince, sence Phenom 2 X6 nasıl? GTX460'ın yerine aynı performansı daha ucuza veren ya da aynı fiyata daha yüksek performans veren bir ekran kartı önerir misin? Yoksa GTX460 ile yola devam mı? Ekran kartını ne marka almalıyım? Bu bileşenlere uygun bir anakart söyler misin? Kasa olarak 550W Fatal1ty güç kaynaklı Dark Evo ile Aerocool VX-E Limited Edition 730W arasında kararsız kaldım. Bana yardım eder misin? Çok mu yordum seni?
Kendine iyi bak Kaan Ustacım. Mesajı yayınlamak sana kalmış, ama lütfen cevapla. Sağlıklı ve mutlu bir yaşam dileğiyle.
Kutay Özkaya

C Hoş geldin Kutay. Değiştir sistemini tabii, arada bir lazım böyle şeyler. Acelen de yokmuş hem. Hazirana kadar daha neler gelir, neler gider piyasadan, bekleyip görelim. O günün şartlarında sisteminkaça çıkar bilemiyorum şimdiden. O yüzden ürünler üstünden konuşalım. GTX460 fiyat performans olarak bugün için oldukça iyi bir ekran kartı. Marka olarak Asus ya da Zotac tercih edebilirsin. İşlemci seçimin gayet iyi. Ama gerek var mı X6'ya kadar çıkmaya? Yok ben illa X6 alacağım diyorsan anakart tercihini Asus Crosshair IV ya da Gigabyte 890FX serisinden yana kullanabilirsin. Kasa tarafındaysa Aerocool daha bir sıcak geldi bana. Ayrıca üstündeki güç kaynağı senin ihtiyaçlarına çok daha iyi cevap verecektir. Sen en iyisi hazirana doğru bir yokla, bakalım o zaman ne diyeceğim sistem tavsiyesi olarak. Hoş Pazar Yeri yapıyoruz her ay, hiç sallamıyorsunuz valla. Sen de kal sağlıcakla.

JEDI'IN DÖNÜŞÜ

S Merhaba Kaan Abi
Ben Oyungezer forumlarından Jedimaster. Önceki mektubumdan beni hatırlarsın belki. Bu mektubumda tekrar dergideki sistem önerileri hakkında düşüncelerimi belirteceğim. Madem rahatsız olmuyorsunuz, bu sefer yayınlarsanız mektubumun hepsini yayınlayın. Öncelikle eskisinden de daha fazla bilgiye sahip olduğum için bu sefer çok daha iyi fiyat performans sistemleri önereceğim. Intel Sandy Bridge işlemcilerin ve soket 1155'in çıkışı bence fiyatları çok iyi etkiledi. Bu fiyat etkisi de Core i5 650'ye yakın bir fiyata 4 çekirdekli 2.8GHz Core i5 2300 oluyor ve bu da ideal sisteme direkt yansımalı. Yani yeni ideal sistemin özellikleri bence şöyle olmalı; Intel Core i5 2300 işlemci, Asus P8H67-V (bu model biraz pahalı ama genelde stoklarda bulunan ve dahili ses kartı bir de CrossfireX desteği bulunduran kartlardan biri), GTX460 ekran kartı ya da AMD Radeon HD 6850 (ama 6850'nin fiyat performans oranı çok kötü diyebiliriz, bu yüzden GTX460 kalsın), sabit disk, sürücü, bellek zaten standart. Ütopik sisteme önereceğim değişiklik tabii ki çok farklı olmasa bile hatta Asus ROG'u çok seven oyungezerlere rağmen, galiba anakartı Asus Rampage 3 Extreme yerine Gigabyte X58a-UD9 kullanmak sistemi daha da ütopikleştirecek diye tahmin ediyorum. Ne kadar faydası olur bilmiyorum ama yazmaya değebilir (ah o sistemi kuran varlığın bu dergiye bakmayacağını bilsek bile düşünmesi bile güzel) *(Valla dergiye bakıyorum her ay, didik didik okuyorum her yerini ayrıca. Sistem yapıyoruz diye okumayalım mı yani? Öhöm, yeni test sistemini dört gözle bekleyiniz anacığım-KA)*. Süper sistem içinse ekran kartı değişimi güzel olur diye tahmin ediyorum. Bu yüzden de yakında piyasadan silinecek olan GTX480 yerine GTX570 kullanmayı öneriyorum. Bunun yanında ekran kartının markasının Asus yerine daha ucuz bir marka olmasını öneriyorum. Ekonomik sistem içinse önerim tekrar ekran kartı değişikliği olacak. Sistemde kullanılan PowerColor Radeon HD 5770 yerine Gigabyte GTS450 önereceğim. Sistemler hakkındaki önerilerim bu kadar olacak (bir oh çekin istiyorsanız). Genelde fiyatları yükselten bir öneri oldu fakat bence fiyat performansı iyileştirdi. Zaten bu değişikliği yapmak için iki saat tüm dükkanlardaki fiyatlara bakacaksanız, bir de onun için özür dilerim.

Başka bir önerimse, eskiden sistem önerilerinin altında çeşitli monitörleri gösteren bir tablo vardı. Pek canlı değildi. Bence o sayfaya bir de küçük bir köşeye ayın monitör önerisi gibi garip bir şey koymak iyi fikir olabilir. Belki monitör büyüklüklerine göre 2 ya da 3 monitör önerebilirsin. Ama oyuncular genelde zaten 20" – 22" arası kullanıyor. Tamam önerilerim bu kadar olacak. Şimdi soru ve cevaplara geçelim. Öncelikle ne yazık ki yeni bilgisayar çok dikkat çekici ve pahalı gözüken bir harcama olduğu için yeni bilgisayar al önerini kullanamadım. Bunun yerine evet öbür seçeneği değerlendirdim ve 500GB sabit disk aldım ve bellek miktarını 3GB'a çıkarttım (bunu yapalı aylar oldu ama olsun). Bu yüzden bu bilgisayarla 2 yıl daha idare etmem gerekiyor. Bu yüzden harici ekran kartı fikrini iyice düşünmeye başladım.

Bunlar 80$'lık PE4H adlı aletler. Büyük ihtimalle de kullanacağım ekran kartı ya 9800GT ya da GTS450 olacak. Harici ekran kartı fikrini nasıl değerlendiriyorsun? Fiyat, güvenilirlik ve garanti açısından? Bir gün gelince Oyungezer'de yazarlık yapma ihtimalim olabilir mi (şimdi "Serpil Ablaya sor", ya da "daha düzgün Türkçe kullandıkça olabilir" cevaplarından birini bekliyorum umarım güzel bir yanıt alabilirim:) Dizüstü bilgisayarımı güncelleme ve yeni bilgisayar almak arasında yaptığım seçimi nasıl değerlendiriyorsun? Bilgisayar, donanım hakkında daha fazla bilgiye ihtiyacım var mı? Bu metnin ana fikri nedir? Neyse iyi günler Kaan Abi ve Mert Abi, tüm oyungezerlere ve goyunlara benden selam söyleyin. İkinci mektubun da sonuna geldik. İyi günler.

Jedi Üstadı Fırat Özbay

EK: Ah unutmuşum, yine en uzun mektup 37000 civarı karakteri geçecektim. 4000 civarı yapmışım. Artık gelecek sefere. Zaten bu gidişle "Tüm Oyungezer Mektupları" adlı bir kitapta yazarsanız. Neyse 38000 karakterde görüşmek üzere (nasıl okuyorsunuz anlamıyorum).

Cİ Fırat Selam,
Jedi'ım diye yutturamazsın bize biliyorsun değil mi? Her mektubunu bir öncekinden yazarak, nasılsa yayınlıyorlar diye ufak ufak yazar kadrosuna katılmaya çalışmak güzel bir fikir elbette. Ama olmaz öyle. Serpil Ablana bir mektup at sen, Türk Dili ve Edebiyatına (uyuz oluyordunuz lisede bu derse yaaa yaaaa) biraz daha hakim ol. Sırf sen istedin diye yaptım bu klişeleri de. Hayatta her şey mümkün. Bakarsın bir gün kesişir yolun atölye ya da ofisle. Tavsiyelerin için çok teşekkür ederim tekrar. Bilgini artırmana da sevindim. Devam, durmak yok. Ne donanımın ne bilginin sınırı var. Bak mesela ben gayet anlaşılır ve genel gidiyorum donanımlar konusunda, zira iki insan donanımcı ağzıyla konuşmaya başladı mı kimse bir kelime anlamıyor gerçekte. O zaman neymiş, bir konuyu anlatan en basit ve en anlaşılır cümleyi kurabilmek için o konu hakkındaki her şeyi bilmek gerekiyormuş. Bu yüzden öğrenmeye devam. Mektubunun boyutlarından dolayı kısa kesmek zorunda kalacağım cevap faslını. Bu yüzden tavsiyeler konusuna çok fazla girmiyorum. Kısaca, ömrü bitti dediğin ürünlerin fiyatları dip yaptığı için merak etme bir süre daha olacaklar ortalıkta. Ayrıca bu ürünlerin kullanım ömürlerinin bitmesine çok ama çok uzun zaman var. Yeni Intel çipsetlere sahip ürünlerin fiyatları henüz tam oturmadı. İşlemcilerin fiyatlarıysa normal. Ancak henüz bu ürünler elime geçmedi ve test etmeden önermiyoruz biliyorsun. Ayrıca senin eski dediğin ancak performansı halen gayet iyi birçok işlemci var uzun yıllar kullanabileceğimiz. Ekran kartları kısmını da merak etme. Ciddi bir değişiklik olmayacak. Neden? Yeni kart çıkınca eskilerinin performansı değil fiyatları düşüyor. Yine şahsen test ettiğim ürünlere yer veriyorum orada. Süper sistemin ekran kartı iyi ama değişecek yakında zaten, hatta bu ay bile değişmiş olabilir. Ütopik sistemdeyse derdimiz biraz daha başka. Yani önerdiğin model fiyatı şişirmek açısından iyi olabilirdi, ama oyun oynayacağız yahu. ROG ROG, ROG ROG. O dükkanları da online ve imkan oldukça tabanvayla geziyorum evet. Hiç olmadı firmaları arayıp soruyorum ürün var mı diye. Stokta yoksa Pazar Yeri'nde yeri yok zaten. Harici ekran kartı geçici bir çözüm olabilir sistemin için. Ama denemeden de göremezsin ne kadar fark edeceğini. Ne marka alıyorsun, kimden alıyorsun, bir şey dememişsin ki. Neyse bir mektup daha atarsın o zaman bakarız ona da. Bu arada marifet en uzun mektubu yazmak değil, mümkün olduğu kadar kısa yazıp anlatmak istediğin her şeyi anlatabilmek. Ben de sayfalarca yazmak istiyorum kimi oyunları, ürünleri ama... Eh, bir yere kadar.

Arkadaşlar jedi'a hibe ettik sayfayı. Kar da yağmadı zaten. Gidiyorum ben hızlıca. Unutmayın, her türlü derdiniz için donanim@oyungezer.com.tr. Kalın sağlıcakla. **-Kaan Alkın**

Sanayi Devrimi

Geçen ay geçmişi ziyaret eden Sanayi Devrimi, bu ay yine geleceğe dönüyor…



1 – Metal Detecting Sandals:
Hazine avcılarına iyi bir haberimiz var! Eğer onmaz bir hazine avcısıysanız ve o koca detektörleri taşımaktan hoşlanmıyorsanız Metal Detecting Sandals bizden size armağan olsun. Hazine bulursanız kırışır, ödeşiriz.



2 – NTT Power Sandals:
Yürürken elektrik üretmek gibi bir fikirle ortaya çıkan NTT, istediğini başarmış. Başarmış başarmasına da, ürettiği bu hilkat garibesini kimse giymek istemeyince büyük bir sorun ortaya çıkmış doğal olarak. Ben de ne yapar ne eder aynı elektriği bir şekilde üretir yine de giymezdim herhalde. Giyilir mi bu be?



3 – The Corona-Matic Waffle Maker:
Klavye şeklinde waffle'lar yapan daktilo görünümlü bir waffle makinası. Bana kurdurduğu şu garip cümle kadar garip bir Sanayi Devrimi icadıyla daha karşınızdayız sevgili oyungezerler. The Corona-Matic Waffle Maker'ın mucidi Chris Dimino'yu icadından ötürü kutluyoruz. Valla.



4 – Uno Motorbike:
Geçen ayki İtalyan M. Goventosa de Udine'nin tasarımı olan "One Wheel Motorcycle"ın günümüze uyarlanmış hâli, günümüz mucitlerinden Ben J. Poss Gulak'tan geliyor. Sanayi Devrimi dur durak bilmiyor!







5 – Smartshopper Automated Grocery List Printer:
Markete giderken annenizin sayıp döktüğü siparişlerin tümünü aklında tutamayanlardan mısınız? Ben de öyleyim. Ama artık sıkıntımız bitti! İsmini bir daha yazdırmayın, işte bu cihaz annemizin dediklerini yazılı bir fişe döküyor. Anneniz İngilizce bilmiyorsa öğrenmesi için büyük bir fırsat!



6 – Barking Dog Home Protection System:
Sormayın oyungezerler, hırsız alarmları çok gelişti. Son teknoloji ürünü Barking Dog Home Protection System'e baksanıza. Kapı koluna dayadığınız bir çubuktan ibaret sistem, kolda bir hareket olduğunda havlamaya başlıyor! Şaşkınlıkla izliyoruz böylesi yaratıcı icatları.

7 – USB Powered Nectie Fan:
Düğümüne yerleştireceğiniz USB Powered Nectie Fan ile birlikte kravatların verdiği rahatsızlığa son! Görseldeki abinin yüzündeki ifadeye baksanıza bir... Böylesine bir rahatlama, ne bileyim böyle bir mutluluk veriyorsa USB Powered Nectie Fan dünya barışına bile katkıda bulunabilir.

BURAK AKMENEK
akmenek@oyungezer.com.tr

BENİM GÜZEL PIPBOY'UM



4 ŞUBAT

İstesen de kıramazsın

Donanımlar hassas cihazlardır, dokunurken korkar insan. Bu sebeptendir ki bir ay önceki basın toplantısında Fujitsu yöneticilerinden biri, elindeki tablet PC'yi monitöründen tutup gözümün önünde salladığında ürününe çok güvendiğine tamamen ikna oldum. 360 derece dönebilen menteşesinin aynı zamanda bu kadar dayanıklı olması ister istemez beni etkilemişti.

Fujitsu T580, elinize aldığınız an derli toplu yapısı sayesinde oldukça sağlam olduğu hissini veriyor. 1366 x 768 çözünürlüğü destekleyen 10.1" boyutundaki bu tabletin üzerinde 2 USB ve 1 adet HDMI yuvası var. Emektar VGA çıkışı da unutulmamış. Küçük olduğundan dolayı cihazın üzerinden direkt olarak oyun oynamayı düşünmeyin. Fakat Core i3 U380 (1.336GHz) işlemcisi sayesinde HDMI üzerinden dilediğiniz monitöre bağladığınızda işler biraz değişiyor. Yani alet hem küçük hem de güçlü. Çoklu dokunuşu destekleyen ekranını dilerseniz tüm tablet PC'lerde olduğu gibi özel kalemiyle de kullanabiliyorsunuz. Fujitsu'yu rakiplerinden ayıran en büyük özelliğiyse tasarımında tüm ayrıntılara özen gösterildiğini ve hepsinin üzerinde kafa patlatılmış olduğunu size sezdirmesi. Kalem yuvasından parmak izi okuyucusuna ve fonksiyon tuşlarına kadar her şey çok doğru konumlandırılmış. Fiyatı ise ben testi yaptığım günlerde daha belli olmamıştı.



Tablet PC

360 derece monitör # küçük # dayanıklı

POSTED @ 13:00 / 13 yorum

7 ŞUBAT

Arzu objesi mi desek?

Baştan söyleyeyim, bu sefer HTC'ye yeni oyuncağına kavuşmuş bir çocuğun hissiyatıyla bağlanmadım (Tamam Ozan bir daha sana öyle demeyeceğim -Burak). Ama kısa bir süre içinde fark ettim ki, HTC Desire, iş hayatımın çok önemli bir parçası haline gelmiş. Hatta yazıma tersten başlamak istiyorum. "Bu telefon alınmaya değer mi?" sorunuza hemen cevap vereyim; evet! İşiniz yüzde 99 (ve 7/24) bilgisayar üzerindeyse, dizüstü bilgisayarınızın kapağını kapattığınız andan itibaren ofisten çıkmış gibi oluyorsunuz. Artık eve dönüp bilgisayarınızı açana kadar neler oluyordur kim bilir. Tamam abartmayalım ama uyku vakti haricinde geçen zaman içinde aklınızın bir kenarında "Acaba şu iş ne oldu?" sorusu dolaşıyorsa, yanıtını hemen elinizin altında bulabilmek güzel bir his. Ayrıca akşamın bir saatinde, arkadaşlarımla muhabbet ederken gelen önemli bir mail olduğunda laptopumu açmak yerine HTC Desire ile işi halletmek gerçekten çok pratik. Bunun başlıca nedeni de 1GHz işlemci ile HTC Sense özellikli Android sürümü kullanan HTC Desire'ın performansı.

Tabii ki telefonu sadece iş için kullanmadım, üzerine bir de yolda oynamak için oyun yükledim. Oyunu durdurup gün içinde hiç problem yaşamadan işlerimi yaptıktan sonra akşam yolda kaldığım yerden devam ettim. Cep telefonunun en önemli özelliklerinde biri olan ekranının 3.7 inç boyutunda 480x800 WVGA çözünürlüğünde olması sayesinde etkileyici bir görüntü kalitesi sunduğunu söyleyebilirim. Hatta telefonu gören herkes bu görüşümü paylaştı. Tasarımıyla oldukça şık duran HTC Desire, donanımsal olarak HTC Sense ile rahatlıkla kullanabilen dokunmatik ekranı dışında ayrıca 576MB dahili RAM, microSD hafıza kartı yuvası, flaşlı 5MP kamera, dijital pusula, GPS, Wi-Fi, Bluetooth, 3G desteği, ağırlık, yakınlık ve ışık seviye alıcıları ve FM radyo (bir an bitmeyecek sandım) barındırıyor. Google uygulamaları dışında Facebook, Flickr ve Twitter gibi sosyal ağlara bağlanabilmeniz için de uygulamalar sunuyor.

Cep telefonu



Piyasada 1000 – 1250 TL arası bir fiyatı olan HTC Desire, günlük hayatınızda gerek iş gerek eğlence olsun her isteğinizi karşılayabilen bir telefon. -Ozan

Çalışkan # verimli # pratik

POSTED @ 18:43 / 18 yorum

Netbook

14 ŞUBAT

Bu sıralar tek aşkım

Toplantıdan toplantıya koşarken 17"lik oyun notebook'umu taşımaktan omzum yerlerde sürünmeye başlayınca artık bir netbook sahibi olmanın zamanı geldi diye düşünmüştüm. Hele hele otobüste falan o kocaman şeyi elimde tutmaktan kollarım iyice kas yapmıştı. Keşke Allah'tan başka bir şey isteseymişim demeyeceğim çünkü Nokia'nın Booklet'i elime geçtiğinde dualarım kabul edildiği için pek bir sevindim. Çok şık bir tasarıma sahip olan bu netbook aynı zamanda 3G özelliğine sahip. Yani SIM kartınızı takıp her yerden internete bağlanabiliyorsunuz. 1.250g ağırlığıyla ve 264 x 195 x 19.9mm ebatlarıyla çok kolay taşınabiliyor. Ürünün klavyesinde tuşlar ayrık yerleştirilmiş ve bu sayede siz çalışırken parmaklarınız birbirine dolanmıyor. Yine de ilk başlarda bol bol Capslock tuşuna ve Enter yerine Shift'e basabilirsiniz. Yani biraz alışmak gerekiyor. USB yuvalarının yanı sıra üzerinde HDMI çıkışı bulunsa da Atom Z530 1.6GHz işlemcisi ve 1GB RAM'i yüzünden çok üstün bir performans elde etmeyi beklemeyin. Hele hele bir de benim gibi Firefox kullanıcısıysanız ürün iyice kasılıyor (bence suç RAM'de). 120GB sabit disk alanını dileseniz SD kart girişiyle birazcık daha genişletebilirsiniz. Yuvarlatılmış köşeli Nokia Booklet aynı zamanda metal bir çerçeveyle de sarılmış ki bu metal, uçaklarda kullanılan alüminyum. Yani ürün gayet dayanıklı. Gelelim ürünün tasarımından sonraki en göz alıcı kısmına: Pil ömrü. Bütün ufak tefekliğine rağmen cihazın 8 saatlik pil ömrü var! Yani 1 hafta boyunca tüm toplantılara gidip hiç şarj etmeden kullanabildim. Ürünle beraber bir kablolu Nokia kulaklık, USB'den mini USB'ye çevirici ve temizleme bezi de geliyor. Entegre GPS'i de olan Nokia'nın fiyatı ise 650 avro ve biraz el yakıyor. Ama değer ya!

Nokia # 3G # Atom

POSTED @ 13:22 / 6 yorum

Sony'den PSP Go geldi. Kaç gündür uyku falan kalmadı! Bence siz de alın, aldırın!



Kamera

16 ŞUBAT

Şipşak Blogla!

Sony'nin MHS-TS20K kodlu ürününü gördüğümde ismi ilgimi çekmişti. Bloggie Touch ismi, Sony'nin eğlenceli ürünlerden oluşan Bloggie serisinde dokunmatik ve yepyeni bir ürün ortaya koyduğunu gösteriyordu. Ürünün bir sireni andıran ve 360 derece çekim yapma olanağı sağlayan video lensiyle beraber satılması ise beni oldukça heyecanlandırmıştı. Bloggie elime geldiğinde de ilk olarak bu özelliğini test etmek için hemen lensi üstüne taktım. Çok eğlenceli geçen deneme çekimi sonrasında ürünle beraber gelen yazılım sayesinde eğlence bizim kattan tüm ofise yayıldı. Çekerken çok komik görünseniz de çekim sonrasında sonuçtan memnun kalıyorsunuz. Bloggie'nin bu eğlenceli özelliğinin yanı sıra, bir cep kamerası olarak en pratik yönü çok hızlı bir otomatik odaklama yeteneği olması. Yakalamak istediğiniz anı çok seri ve net bir şekilde yakalayabiliyorsunuz. Tabii hedefiniz çok hareketliyse sonuç o kadar da garanti değil. 1080p'de 30 fps, 720p'de ise 60 fps video çekimi yapabilen ürün aynı zamanda 12MP çözünürlükte fotoğraflar çekebiliyor. Tüm çektiklerinizi ise 8GB'lık dahili belleğinde saklayabiliyorsunuz. Ama harici bellek katkısında bulunamıyorsunuz.

Bloggie Touch çok hızlı şekilde hem video hem de fotoğraf çekimine hazırlanabiliyor. 3"lik dokunmatik ekranı kullanmak kolay. Üstelik HDMI çıkışı da var. Üzerindeki Bloggie yazılımı, içeriği güvenli bir şekilde paylaşmak için Sony'nin yeni online servisi Personal Space'e kolayca dosya yüklemeye de izin veriyor. Resimlerinizi ve kliplerinizi Bloggie'den bir kere yüklediğinizde, paylaşım grubunuzdaki üyelere sadece Personal Space'inizin adresini e-posta ile göndermeniz yeterli oluyor. Bu yöntem aynı zamanda büyük dosyaları e-posta ile göndermekten çok daha kolay ve hızlı. Tabii ki flaşı olmadığı için karanlık yerlerde veya gece çekimlerinde etkileyici bir performans ummayın. Fiyatı KDV dahil 549 TL.

360 derece çekim # el kamerası

POSTED @ 03:43 / 34 yorum

Bu sayfaları yazan **editör** Şubat ayında 36 yaşına bastı. 40'lar savulun geliyorum!

Teknoloji dokunmatik ürünlere doğru hızla ilerliyor. 2011, hâlâ bir tableti veya dokunmatik PC'si olmayanların kendini dışlanmış hissedeceği bir yıl olacak.

21 ŞUBAT

Klavye

Pil yok, atık yok

Logitech'in K750 kablosuz klavyesini kutusundan çıkarttığımda ilk düşündüğüm, harika göründüğü oldu. İki yanındaki solar panelleri ve parlak kaplamasıyla bu klavye gerçekten de göz alıyor. Elinize aldığınızda inceliğinden ve zarafetinden etkilenmemeniz mümkün değil. Bu yazıyı bizzat kendisini kullanarak yazdığım klavyeyle beraber gelen USB alıcısını da bilgisayarınızın herhangi bir USB yuvasına taktınız mı tüm kurulum işi halloluyor. Klavyenin üstündeki açma tuşuna bastığınızda problemsizce PC'nize bağlanıyor. Önce sürücüsü kuruluyor ve daha sonra internetten kendi yazılımını indirmeyi isteyip istemediğiniz soruluyor. Bu yazılım size klavyenizin ne kadar şarjı kaldığını ve aynı zamanda ortamın ne kadar aydınlık olduğunu siz sordukça gösteriyor, klavyenin üstündeki bir tuş aracılığıyla dilediğiniz zaman açabiliyorsunuz. Klavyenin üstündeki tuşların ayrık olarak yerleştirilmesi de hem beni hem kalın parmaklarımı ayrıca memnun etti. Sadece 7,5mm kalınlığındaki K750'yle pil sorununuz da sona eriyor. Çünkü şarj etmek için herhangi bir ışık kaynağından fazlasına ihtiyacınız yok. İlle de güneş ışığı diye tutturmuyor.

K750, 10m kadar çekim alanına sahip. Ayrıca küçük ebatlarıyla masanızda çok yer kaplamıyor. Üstelik çok ama çok şık göründüğünü bir kez daha vurgulamalıyım. Fiyatı ise 99$+KDV. Bence bu ürün için sonuna kadar değer. Yalnız elimdeki test ürünü İngilizceydi. Nisan'da Türkçe versiyonu gelecekmiş. Emektar yazı klavyeme güle güle deme vakti gerçekten geldi.



Solar # tarz sahibi

POSTED @ 01:19 / 5 yorum

21 ŞUBAT

Hoparlör

Müzik yüzünüzü okşuyor

Sağlam bir oyun notebook'una sahip olmama karşın ses performansından hiçbir zaman memnun kalmadım. Belki bu yüzden ve biraz da alışkanlıktan oyun oynarken her zaman kulağımı kapatan bir kulaklık kullandım. Bizim ofiste çalıştığım katın (iş hanı falan sanmayın, üç katlı bir evciğimiz var bizim) DJ'i Volkan'dan müzik dinlemeye alıştığımdan zaten hoparlörlere çok ihtiyacım olmuyordu. Taa ki bugüne kadar.

Logitech'in Z205 notebook hoparlörü bir klipsle monitörünüzün üstüne oturtuluyor. USB kablosunu da bağladığınızda ta taa! Ürün kullanıma hazır. Klips biraz büyük olduğundan oturturken notebookunuzun kamerasını veya mikrofonunu kapatabiliyor. Üstündeki ses kontrol ve açma kapama tuşlarıyla ürünü kolayca yönetebildiğiniz gibi arkasındaki ses girişinden harici ses kaynakları da bağlayabilirsiniz. Ürünü monitörün üstünden aldığınızda klipsli ayak masanın üzerinde sağlam bir sabitleme ayağı görevini de görüyor. Yani bu hoparlörü mutlaka monitör üstü olarak düşünmeyin. Ses performansı ise bu kadar küçük bir hoparlör için gayet tatminkar. Ne çalarsanız çalın bulunduğunuz odayı kolayca inletebilirsiniz. Güç ihtiyacını USB üzerinden karşılayan hoparlörle beraber bir adet taşıma torbası da geliyor. Bu sayede kablosuyla beraber toplu halde tutabiliyorsunuz. Ayrıca ön tarafı bir metal kafesle korunduğundan dış darbelere karşı da yeterli güvenlik sağlanıyor. İhtiyacı olan bir tanıdığınıza çok şık bir hediye olabilir, tabii 63$+KDV olan fiyat etiketi hediye bütçenizi aşmıyorsa...



Klipsli # kolay taşınır # güçlü

POSTED @ 13:27 / 7 yorum

Intel yeni SSD'leri açıkladı. Intel'in 510 serisi adını verdiği yeni SSD sabit diskleri 6Gbps hızında veri transfer olanağına sahip olacak. Yani yeni SSD'ler SATA 3 teknolojisiyle üretiliyorlar. Mart ayının başında satışa sunulması beklenen 2,5" boyutundaki **SSD** sabit diskler 34nm mimariye sahip. Intel'in SSD'leri 120GB ve 250GB'lık iki farklı kapasite ile satılacak. Şu SSD'lerin fiyatları makul seviyelere inse de artık hepimiz gürültülü sabit disklerden bir kurtulsak ne kadar güzel olacak.



Hepimizin sahip olmayı hayal ettiği iPad'den yeni haberler var. Apple, iPhone 4'ten sonra ikinci nesil iPad'de de retina ekran kullanılmayarak teknoloji severleri üzecek gibi duruyor. **Apple**, iPad ailesinin ilk retina ekranlı üyesi olarak görünen o ki üçüncü nesil iPad'leri düşünüyor. İddiaya göre üçüncü nesil iPad'de çözünürlüğü iki katına yani 2048x1536 piksele çıkartarak cihazın ekran boyutları aynı kalırsa piksel yoğunluğu yaklaşık olarak 263 ppi'a yükselecek. Çeşitli kaynaklar Apple'ın ikinci nesil iPad'de daha ince ve güneş ışığını yansıtmayan ekran kullanacağını söylüyor.



Ayrıca Apple'ın 9.7 inçlik iPad ile 3.5 inçlik iPod Touch arasını dolduracak 5 ila 7 inçlik ekrana sahip iOS'lu bir cihazı 2011 yılının ikinci yarısında satışa sunmasının muhtemel olduğu iddia ediliyor. İkinci nesil iPad'in satışa çıkması da tahminen nisan içinde olacak.

Yenilenen Vitamin İlköğretim ile birlikte veliler de çocuklarının derslerdeki durumunu daha yakından takip edebilecekler. Veliler şunları yapabilecek:

- O hafta hangi konuları çalışması gerektiğini takip edebiliyor.
- Hangi konuyu ne kadar tamamlamış olduğu bilgisine ulaşabiliyor.
- Konu ve sınav bazında başarı oranından haberdar olabiliyor.
- Diğer Vitamin kullanıcıları arasındaki **ortalama** durumunu inceleyebiliyor ("Necla'anımların oğlu full çekmiş" mode on -Serp.).





FANTEZİLERİMİZİ SÜSLEYEN METAL GİYSİ

MECHA

Mecha dendiğinde akla ilk olarak gelen şeylerden bir tanesi animeler. "Hadi mecha dosyası yapalım" dediğimizde, sevdikleri mecha animelerini yazmak isteyen editörler arasında ne kavgalar çıktı, ne harakiriler yapıldı, bu uğurda hangi yiğitler telef oldu ne siz sorun ne de biz söyleyelim. Eh, ne de olsa çocukluk yıllarımızı elimize geçirdiğimiz birtakım objeleri (bu objeler oyuncak koleksiyonumuzun ve hayal gücümüzün ne kadar geniş olduğuna bağlı olarak legolardan robotlara ve hatta konserve salça kutularına kadar değişebiliyordu) birbirleriyle çarpıştırıp "robotçuluk" oynayarak geçirdik.

Birçoğumuz için büyük gözlü, renkli saçlı, uzun bacaklı Japon çizgi karakterlerle özdeşleşmiş bu oyuncakların biraz derinine indiğimizde aslında mecha'ların, animelerin çok ötesinde bir kültüre sahip olduğunu fark ettik. Bu mekanik dünyaya dalmadan önce kemerlerinizi bağlayın ve koltuğunuzu dik konuma getirin çünkü bu kocaman oyuncakları keşfederken sandığınızdan çok daha fazla sarsılacaksınız. -Damla

Bu dosyanın sonunda, etrafta gördüğü herhangi iki objeyi alıp "çaktırmadan" robotçuluk oynayacak tüm "büyük"lere selam olsun. Merak etmeyin, yalnız değilsiniz.

MECHA MAKETLERİ VE FİGÜRLERİ

İçinizdeki mecha hayranlığını tüm dünyaya, en olmadı odanızı ziyaret eden herkese göstermek mi istiyorsunuz? Doğru yerdesiniz. Aslında sizi böylesine hoş karşıladığıma bakmayın, sandığınızdan çok daha geniş bir dünyayla karşılaşacaksınız ilk adımınızın sonunda. Ve hepsi Gundam plastik modellerinin, yani Gunpla'ların suçu!



Suçu Gunpla'lara yıkma sebebim türlerinin tek örneği olmaları falan değil, sadece mecha maketleri denince akla ilk olarak onlar geliyor. Bırakın her seri ya da her karakter için bir taneyi, mecha'nın geçirdiği her ufak değişiklik için bile başka bir Gunpla'sı çıkıyor. Bu da yetmezmiş gibi farklı boyutları çıkıyor bir de. 1/144, 1/100 diye giden bu seçenekler, orijinalinin kaçta kaçı olduğunu belirtiyor elinizdeki mecha'nın. Neyse, gözünüz korkmasın. Onca Gunpla arasından ilk göz ağrınızı bulduktan sonra gerisi gelir zaten. Figürlere de şöyle bir göz atayım derseniz, konu figür olunca mecha'ların çok karmaşık hale geldiğini söylemem gerek. Hem zaten Gunpla'lar bizzat sizin birleştirmeniz gereken parçalardan oluştuğu için aynı boyuttaki figür rakiplerine göre daha ucuz ve hafif oluyorlar.

Eee, bir sürü Gunpla aldınız, peki sonra? Orada öylece duracaklar mı yani, birazcık yaratıcı olsanıza? Örneğin farklı Gunpla parçalarını birleştirerek kendi özel mecha'nızı tasarlayabilirsiniz. Hepsinin girişinin -tabii diğer parçaların elverdiği ölçüde- birbirleriyle uyumlu olduğunu unutmayın. Bu parçaları birleştirdikten sonra renklerinden mi hoşlanmadınız, rötuş atmaya mı ihtiyacınız var? Özel boya ve marker'lar sayesinde bu isteğinizi de gerçekleştirebilirsiniz.

Yalnızca Gundam serisi için değil, farklı seriler için de mecha maketleri bulunuyor. Bu maketler de Gunpla'ların izini takip ediyorlar, yani yukarıda anlattıklarım onlar için de geçerli. **–Emre İ.**

MASAÜSTÜ ROL YAPMA OYUNLARINDA MECH'LER

Ya da diğer bir deyişle "hadi mekçilik oynayalım"

Sabah kalkıp, ilk iş televizyonda Robotech seyrettiğim zamanlardan beri sevmişimdir "mech"leri. Birkaç yıl önce, çok sevdiğim bir arkadaşımın hediye ettiği VF-1J maketim (bkz: Robotech), kütüphanemin rafında hâlâ kutusunun içinde endamını sergilemekte. Tabii bilimkurgu ve rol yapma oyunlarını seven biri olarak arkadaşlarımla buluşup, bir kenarda karakter kâğıdı, bir kenarda zarlarla oyun oynamanın zevki de ayrıdır benim için. FRP severler için zırh neyse, bilimkurgu severler için de mech odur diyebiliriz. Bazen bir Golem kontrol etmek, bazen de karakterinizin bir ejderhaya dönüşmesi gibidir mech'e binmek. Dev plazma silahınızı veya mech'in omzundaki swarm füzelerini ateşlediğinizde, atacağınız zarların avucunuzda yarattığı sıcaklık heyecan verir size. Benim gibi masaüstü rol yapma oyunu seven okuyucuların ne hissettiğimi anladıklarına eminim. Zaten bu yazıyı yazarken de *acaba bir oyun açsam mı* diye aklımdan geçmedi değil. Hazır lafı açılmışken, masaüstü rol yapma oyunlarına değinmeden de geçmeyelim. Hepsinde de olmazsa olmaz mech savaşları yapabileceğinizi söylememe gerek yok, değil mi?

Robotech serisinin Palladium Books'un yayınladığı kural kitapları var. Anime serisini sevenler için Robotech evreninde oynamak oldukça eğlenceli olacaktır (hele bir de bendeki gibi bir modeliniz varsa). Son kitap Shadow Chronicles, Rick Hunter ve SDF-3'ün filodan ayrılmasından sonra geçse de, seriyi yeniden izlemek için güzel bir neden olabilir.

Battletech'e aşina olanlar, bu dosyada bilgisayar oyununu da tanıttığımız Mechwarrior'ı hemen hatırlayacaklardır. Battletech evreninde geçen bir mech pilotu veya istediğiniz başka bir karakteri oynayabildiğiniz Mechwarrior ile ilgili internette çok sayıda kaynak bulabilirsiniz. Daha sonra "Classic Battletech" olarak Catalyst tarafından çok sayıda kural kitabı da yayınlanmış (neden bu kadar gaza geldim sanıyorsunuz).

Daha fazlasını isteyenlere Heavy Gear'ı verelim o zaman. Dream Pod 9'un Silhouette oyun mekaniğini kullanan üçüncü versiyonuyla geliştirdiğiniz karakterin kullandığı mech'inizi masaüstüne yerleştirdiğiniz anda nabzınızın yükseleceğini garanti ediyoruz. Tabii bu saydıklarımız gibi birkaç oyun sistemi daha var. Hangisini oynarsanız oynayın, devasa bir mech kullanan karakterinizin sizi bambaşka diyarlara sürükleyeceğine eminim. Şimdi müsaadenizi isteyeceğim, gidip karakter hazırlamam lazım. **–Ozan**









GERÇEK MECHA'LAR!

Mecha gibi bize -nispeten- uzak bir kavramdan bahsederken, böyle bir başlıkla karşılaşmayı bekliyor muydunuz bilmiyorum. Açıkçası ben de bu dosya için araştırma yaparken rastladım "gerçek" mechaların varlığına. Fütüristik oldukları her hallerinden belli olan mecha'lar aslında o kadar "gelecekte" değilmiş. Zira birazdan bahsedeceğim iki çalışma, çoktan animelerden fırlayıp gerçeğe dönüşmüş bile.

Sakakibara Kikai tarafından yapılan Land Walker 3.4 metre boyunda, iki tarafında minik ve zararsız toplar atan silahları bulunan, iki ayaklı bir mecha. Gövde bölümünde bir kokpiti olan ve pilotun buradan kontrol sağladığı Land Walker, yalnızla gösteri amaçlı yapılmış olsa da 37.8 milyon Yen'e (yaklaşık 720.000 TL) mâl olmuş.

Tmsuk firması tarafından geliştirilen 3.5 metre boyundaki T-52 Enryu ise ikinci mecha çalışması. Türkçesi tam olarak "Kurtarma Dragonu" *(aradığınız Türkçeye şu anda ulaşılamıyor, lütfen daha sonra tekrar deneyiniz –Damla)* olan T-52 Enryu kurtarma operasyonlarını yürütmek için üretilmiş. 1 tonluk ağırlığı rahatlıkla kaldırabilen ve her türlü koşulda engel tanımadan gidebilen Enryu, kokpitinde bulunan pilotunun el kol hareketlerini birebir taklit edecek şekilde çalışıyor.

Yani kısaca, bu iki "gerçek" mecha da Japonlar tarafından geliştirilmiş. Bir gün bunun geleceğini biliyorduk ama ne yalan söyleyelim bir taraftan da korkuyoruz. Bir sonraki adım ne olacak acaba? **–Emre İ.**



DOSYA MECHA

ANİMELERDE MECHA'LAR

Ya da diğer bir deyişle, ore-tachi wo dare da to omotte yagaru?!

Yıllardır her boyuta ve şekle bürünmüş, yeri geldiğinde yeryüzündeki tarihin akışını değiştiren, yeri geldiğindeyse efsanevi uzay savaşlarının başrolünde bulunan ileri teknoloji ürünü mecha'lar arasında ayrı bir yere sahip olanları sizler için bir araya getirdik. Ha bir de, mecha ifadesi aynı zamanda mecha içeren yapımları ifade eden bir tür olarak da kullanılıyor, bilginize.

MACROSS

Macross gibi bir efsanenin her yönünden bahsedecek kadar yerimiz yok maalesef. Ama şunu söyleyebiliriz ki, bu sene 29. yaşını kutlayacak olan bu köklü seri bizi uzaya taşıyan mecha yapımlarından bir tanesi. İçerisinde seri üretimi gerçekleştirilen ilk mecha olan *VF-1 Valkyrie* gibi onlarca farklı araca rastlasak da (hepsini sırayla sayıp, ayırt edebilen hayranları gerçekten tebrik ediyorum) ortak özelliklerinin, insansı bir robotla dikey iniş ve kalkış yapabilen bir avcı uçağı arasında şekil değiştirebilmeleri olduğunu söyleyebiliriz. Devasa mecha'ların dönüşerek savaş moduna geçtiği ve serinin can damarı müziklerin eşliğinde mücadelelerin yaşandığı sahneler gerçekten izlemeye değer.

Shoji Kawamori ve Studio Nue'nin yarattığı bu seriye nereden başlayacağınızı bilemiyorsanız da endişelenmeyin, birbirlerine yaptıkları ufak göndermelere rağmen bağımsız olarak izleyebildiğiniz yapımlar hepsi. **–İpek**







FULL METAL PANIC!

Gizli örgütler, ağır ve ciddi askeri mecha'lar, "Black Technology", aksiyon dolu mecha savaşları ve arada bir yerde sizi darmadağın eden komedi öğeleri sayesinde FMP özellikle son sezonuyla gönülleri fethetmiş, anime severler için ikonlaşmış serilerden bir tanesi.

Paralel bir evrende geçen FMP'de göreceğiniz mecha'lara Arm Slave (Armored Mobile Master-Slave System) deniyor. İçindeki pilotun hareketlerini takip edip güçlendirilmiş mekanik hareketlere dönüştüren, *Black Technology* ile donatılmış bu araçların boyutları diğer serilerdeki gibi binalar ve gezegenlerle karşılaştırılamasa da, savaştaki kullanımlarını görene kadar bekleyin. FMP izlemeden önce mecha'ları merak etmekle birlikte sevip sevmeyeceğimden emin değildim ve belki de önyargılı davranıyordum biraz. Fakat bana mecha'ları sevdiren bu yapım şu anda en sevdiğim serilerden bir tanesi ve aranızda mecha'lara nereden girişeceğini bilmeyenler varsa FMP'ye öncelik vermelerini tavsiye ederim. **–İpek**

TENGEN TOPPA GURREN LAGANN

TTGL mecha'larını gördüğünüzde vereceğiniz ilk tepki, "bu ne be?!" olabilir. Ancak emin olun ki TTGL hayatınız boyunca görüp görebileceğiniz en epik (ve büyük) mecha'lara sahip. Serideki mecha mantığının temelini "gattai", yani "birleşme" oluşturuyor. Simon'un kontrol ettiği *Lagann* adlı ufak mecha, kendinden daha büyük ve güçlü mecha'larla "gattai" yapa yapa seriyi akıl sır ermez noktalara çekmeyi başarıyor doğrusu. Serinin son savaşına gelip de *Dai Gurren*'in son formu olan *Tengen Toppa Gurren Lagann*'ı gördüğünüzde dilinizin tutulmaması mümkün değil (Lagann Henn'de bir de *Super TTGL* versiyonu var gerçi, ona söyleyecek söz bile bulamıyorum). Kısacası eğer "OGZ Mecha Dövüş Klübü" olsaydı, TTGL "Big Bang" ya da "Super Giga Drill Breaker" ile hepsini bir anda dövebilirdi diyerek noktayı koyalım, yoksa TTGL'deki mecha'ların ne kadar epik olduğunu daha uzun uzun anlatmaya devam edebilirim *(hiç şaşırmadık desek? –Damla)*. **–Can**





CODE GEASS

Code Geass'ın bölümlerini üç ayrı kategoriye ayırmak mümkün: Serinin asıl tadını veren, psikolojik analizlerin ve akıl oyunlarının eksiksiz yaşandığı hikâye bölümleri, aksiyon ağırlıklı mecha savaşları ve arada biraz güldürüp rahatlatan komedi bölümleri. Anlayacağınız, mecha'lar Code Geass'ın en iyi kartı değil aslında.

Code Geass'ın dünyasındaki mecha'lar, yani Knightmare Frame'ler, günümüz ordusunun elindeki teknolojinin bir sonraki basamağı olarak nitelendirilebilir. Tanklar veya uçaklara nazaran daha hızlı ve etkili kullanılabilen ve boyutları değişken olan bu insansı robotlar seri bir biçimde üretiliyorlar. Sadece bununla bitmiyor tabii; özel olarak üretilip isimlendirilen, diğerlerine göre farklı vasıflara sahip Knightmare Frame'ler de mevcut. Bu özel mecha'lar kullanıcısının özel isteklerine göre yeniden ayarlansa da Knightmare Frame'leri kullanabilmek için klasik bir eğitimden geçmek yeterli oluyor. Serideki her karakter bizi kendi özel Knightmare Frame'iyle selamladığından (hem de birkaç kere) seri üretim olanlar genellikle savaşlarda çıtır çerez haline geliyor. **–Emre İ.**



NEON GENESIS EVANGELION

Ne yalan söyleyeyim mecha başlığı altında Evangelion'u görmek, görmek bir yana yazmak, garip geliyor açıkçası. Mecha diye adlandırabileceğim bir anime değil çünkü Evangelion, hatta anime diye adlandırabileceğim bir yapım da değil. O... O ayrı bir şey.

Evangelion'un seriye ismini veren mecha'ları bildiğimiz mekanik robotlar değil, nereden geldiği belirsiz organik yapılar aslında. Yalnızca uyumlu oldukları kişiler tarafından kullanılabilen Eva'lar, pilotlarının ruhsal durumundan fazlasıyla etkileniyor. Aralarındaki zihinsel uyumu güçlendirmek ve alınan darbeleri yumuşatmak için kokpitleri LCL adındaki oksijen bakımından zengin sıvıyla dolduruluyor. Nereden bakarsanız bakın, kafayı yedirtiyorlar yani.

Kelimenin tam anlamıyla dünyanın bütçesiyle, klasik silahların mecha boyutuna (birkaç katlı apartman diyebiliriz kıyaslama yapmak için) göre ayarlanmış olanlarını kullanıyorlar. İnsanlığın üretebildiği en büyük yıkım gücüne sahip N^2 silahlarına dahi karşı koyabilen AT Field adlı savunma kalkanlarını aşabiliyorlar. En önemlisiye elektrikle çalışıyorlar ve şebeke geriliminden ayrıldıkları anda çalışmak için yalnızca beş dakikaları kalıyor. Sanırım en akla yatkın güç yaklaşımını Evangelion'da görüyoruz bu yüzden de (EAAAH! = spoiler'dan kaçınmak için türlü taklalar atmış yazar yakarışı).

Ya n'olur izleyin Evangelion'u. "Eski seri" derseniz de (demeyin!) en azından Rebuild'leri izleyin taze taze. İlk bölümlerden de notunuzu vermeyin hemen, çünkü ilerde bambaşka bir hale geliyor. **–Emre İ.**





GUNDAM

Mecha deyince aklınıza ilk olarak animeler geliyorsa, bilin ki bunun sebeplerinden biri de Gundam serisidir. "Mobile Suit" olarak da anılan Gundam'ların teknik özelliklerini üniversitede ders olarak anlatabilir ve Gundam'ları alelade mecha'lardan ziyade "özgürlük" yolunu açan silahlar olarak anabilirsiniz. Çeşitli Gundam serilerinde bu tema farklı biçimlerde işlense de, temelinde hep bir şekilde özgürlük kısmına yoğunlaşılmıştır. Gundam ismi de buradan gelmektedir zaten; silah anlamına gelen *Gun* ve özgürlük anlamına gelen Free*dom*'un birleşimi. Bu özgürlük savaşçıları, günümüzde o kadar popüler hale gelmiştir ki Gundam serisinin 30. yılı şerefine Tokyo'daki Shiokaze parkına birebir boyutta devasa bir Gundam heykeli (tinyurl.com/ogzgundam) dikilmiştir. Gundam hayranı çiftlerin bu heykelin önünde evlenip Innovator'lığa giden yolda koca bir adım attıklarını söylemeye gerek yok tabii. **–Can**



EUREKA SEVEN

Trapar (Transparence Light Particles) dalgaları sağ olsun, mecha'larla gökyüzünde sörf yapabildiğimiz güzide bir animedir Eureka Seven. Mecha dediğime bakmayın siz; LFO(Light Finding Operation) olarak adlandırılan bu biyo-mekanik araçlar esasında insansı bir organik yapının üzerine inşa edilen zırh, silah ve kontrol sistemlerinden oluşur. Yere indiklerinde tekerlekli araçlara da dönüşebilen LFO'ların geleneksel kullanım yöntemi Compac Drive ve mekanik arayüz aracılığıyla olsa da, serinin mecha bazında ana kahramanı *Nirvash typeZERO*'nın "söz dinlediği", "laftan anladığı" ya da açıkça söylemek gerekirse pilotuyla iletişim kurabildiği görülebilir. Lakin daha ilk bölümden anlayabileceğiniz üzere, gerçek potansiyelleri görünenin çok daha üzerindedir. **–Eren**

MECHA COSPLAYLERİ

Nasıl oluyor demeyin, oluyor. Tabii ki fotoğrafta da görebileceğiniz gibi üstüne karton geçirip mecha gibi davranmaktan bahsetmiyorum, gerçekten hayranı olduğu mecha'ların kılığına girebilmek için saatlerce uğraşan hayranlar var. Her parçayı plastik ya da kartondan yapıyorlar ve kendi üzerlerinde, tıpkı bir mecha'yı birleştirir gibi tek tek birleştiriyorlar. Herhangi bir karakterin cosplay'i kadar alışık olmadığımızdan, karşımıza çıktığında oldukça şaşırdığımız bir cosplay türü kendisi. **–Emre İ.**







OYUNLARDA MECHA'LAR

Oyun dünyasında şu sıralar *Crysis*'teki Nanosuit ve *Vanquish*'teki ARS gibi hafif teknolojik giysi ve zırhlar popülerlik kazanırken, doğrudan bir ağır mecha'yı yönetmek üzerine kurulu oyunların nesilleri tükenmek üzere. Yine de bilimkurgu öğeleri içeren ya da en azından gelecekte geçen birçok oyunda mecha'lara rastlamak mümkün. *Battlefield 2142*'deki Walker'lar, *Red Alert 3*'teki Mecha Tengu (eh), *StarCraft* serisindeki Goliath'lar ile ikinci oyundaki Thor ve Viking'ler, *Supreme Commander*'daki ACU, *Warhammer 40,000: Dawn of War*'un *Dark Crusade* eklentisindeki Tau birimleri ve elbette *Metal Gear* serisindeki, şey, Metal Gear'lar mecha olarak sınıflandırılıyor. Bu sayfalarda adı geçen hemen hemen her animenin aksiyon dolu oyun uyarlamaları da var. Simülasyon alanına kaydığımızdaysa hem oyun hem de oyuncu sayısı dibe vuruyor ne yazık ki. **–Eren**



HEAVY GEAR

Aynı adlı evrende geçen Heavy Gear serisi, Activision'ın MechWarrior'ın haklarını kaybetmesinin ardından ortaya çıkmıştı. Seri dediğimize bakmayın, zira diğer mech serilerinin aksine topu topu iki Heavy Gear oyunu var elimizde. *Heavy Gear II*, zamanının en iyi mech oyunlarından biri olarak kabul ediliyordu ve hem karada hem de uzayda savaşabiliyorduk. Keşke devamı gelse de oynasak.





FRONT MISSION

Wanzer adı verilen araçları sıra tabanlı olarak kontrol ettiğimiz, teknik özelliklerinin yanı sıra hikâye anlatımıyla da öne çıkan bir taktik rol yapma oyunu serisi var bu kez karşımızda. Dedik ama, *Armored Core* gibi Japonya menşeli olan bu oyun serisinin geçtiğimiz yıl çıkan son bölümü *Front Mission Evolved*, serinin köklerinden ayrılıp gerçek zamanlı bir aksiyon oyununa dönüşmüş ve pek fazla beğenilmemişti.



ARMORED CORE

Şimdiye dek on üç oyuna ev sahipliği yapan seriye ismini veren mecha'ların en önemli özelliği tamamen kişiselleştirilebilmeleri. Kafa, gövde, kol, bacak, silah ve kalkan gibi parçalarını dilediğiniz gibi değiştirip güçlendirebiliyor, ardından da bir paralı asker olarak içine atlayıp çeşitli insanlar ve organizasyonlardan aldığınız görevleri yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Serinin yeni oyunu *Armored Core 5* önümüzdeki yıl PS3 ve Xbox 360 platformlarında kendini gösterecek, bilginize.

MECHWARRIOR

Askeri teknoloji hastalarına ilaç gibi gelecek, kökleri 1984 yılına uzanan BattleTech evreninde geçiyor MechWarrior serisi. BattleMech adı verilen araçlar arasından birini kapıp silah ve zırh seçimi yapıyor, ardından kokpitine yerleşip tank gibi klasik araçların yanı sıra diğer BattleMech'lerle de mücadele edebiliyorsunuz. Serinin PC platformu için yayınlanan son oyunu *MechWarrior 4: Mercenaries*'i, artık görsel açıdan pek tatmin edici olmasa da, mektek.net adresinden ücretsiz olarak indirip oynayabilirsiniz.





SUPER ROBOT WARS

Bütün bu mecha oyunlarının arasında öyle bir oyun serisi var ki, 1991 yılından beri süregelen ve bu sayfalarda adı geçen Japonya kaynaklı tüm mecha'ları sunuyor size. *Böyle bir oyundan benim neden haberim yok* diyorsanız sebebi basit, lisans problemleri yüzünden serinin sadece çok küçük bir bölümü İngilizce olarak yayınlandı. Bugüne kadar hiç oynamadıysanız ve bundan sonra bir yolunu bulur da oynamayı başarırsanız, kimyasını hiç bozmamış bir taktik RYO serisine adımınızı atacaksınız. GBA ve NDS için çıkan *Original Generation* serisi oyunları -orijinalden biraz daha farklı olarak normal RYO türü oyunlar olsa da- güzel bir deneyim yaşatabilir sizlere. **-Emre İ.**

MASAÜSTÜ OYUNLARDA MECH'LER:
BATTLETECH

31. yüzyılda insanlık binlerce gezegene yayılmış ve birkaç güçlü imparatorluk, yıldızların hakimiyeti için sürekli olarak savaşmaktadır. Bu savaşlarda kullanılan silahların en önde gelenleri BattleMech'lerdir. Otomatik top, füzeler, lazer ve parçacık ışını silahlarıyla yüklü bu savaş makinelerinin boyu 10 metrenin üzerindedir. Mech'leri kullanan pilotlar, en yoğun ve en ağır eğitimlerden geçirilmiş, Mechwarrior olarak adlandırılan kadınlar ve erkeklerdir.

Ortaçağın zırhlı şövalyeleri gibi, Mechwarrior'lar popüler kahramanlardır ve yaptıkları her şey bir efsanenin başlangıcıdır.

31. yüzyılda savaşın gidişatını belirleyen yegâne silahlar mech'lerdir. 20 ila 100 ton ağırlığında ve 12 metre yüksekliğindeki bu dev makineler bir şehir bloğunu yok edebilecek kadar ateş gücü taşırlar. Füzyon reaktörleriyle çalışan mech'lerin yakıt kaynağı gibi bir problemleri de yoktur. Herhangi bir gezegende, hatta uzayda bile kullanılabilirler.

Bir mech'i iyi bir mech yapan 20-100 tonluk ağırlığı değildir. İyi bir mech, mechwarrior'u iyi olan mech'tir. Mechwarrior'lar mech'lerini yönetirken, kollarına ve bacaklarına taktıkları sensörler ile neurohelmet adı verilen kaskları sayesinde pilotun denge ve refleks özelliklerini tonlarca ağırlıktaki mech'e kazandırırlar. Bu sırada füzyon reaktörü ateş veya hareket için enerji üretirken çok ısınır. Bu yüzden bütün mechwarrior'lar çok hafif giyinirler ve hepsi üstlerine bir soğutma yeleği takarlar.

Savaşlar genellikle mech'lerin zırhlarının dayanma kapasitelerine göre değişiklik gösterir. Bir mech'in 2 kol, 2 bacak, sağ gövde, merkez gövde ve sol gövde ve baş olmak üzere 8 kısmı vardır. Merkez gövde ve kafa kısmı dışında, uzuv kaybetseler de çalışmaya devam ederler.

Bilgisayarlardaki Mechwarrior oyunlarından farklı olarak, masaüstü oyunlarda 2 adet 6 yüzlü zar kullanılır. Alıştığımız WoW tipi oyunlar haricinde, oyunda level almak gibi bir durum yoktur. Oynadığınız karakterin yetenekleri ancak o yetenekleri kullanılmasıyla ve biraz da yavaş olarak artar. Oyunun 2 adet 6'lı zarla oynanması, çok düşük ve çok yüksek değerlerin gelmesini daha zor hale getirdiğinden oyunda şans önemli bir etkendir. Bu kısa yazıda fazla değinemeyeceğim mech iç sistemlerinin (sensör, silah, eklemler, jiroskop, motor, mühimmat) hasar görmesi, zar gelmemesi, arazi durumu gibi birçok etken savaşları çok farklı şekillerde etkileyebileceğinden aynı mech'lerle yapılan iki savaş kesinlikle aynı sonucu vermez. Bu yüzden de alıştığımız oyun sistemlerinden çok farklıdır. Ayrıca bazı mech'ler artık üretilmedikleri için savaş pahalı, ÇOK pahalı bir şeydir.

Ama sistemin en güzel yönü savaşlardaki teknik detaylarda değil, sistemin çıktığı kitaplardadır. FASA tarafından ilk çıkartılan Battletech kitaplarını bulabilirseniz okumanızı tavsiye ederim. FASA sistemi tanıtırken 100'e yakın yardımcı oyun kitabı, yaklaşık 50 adet de hikâye kitabı çıkartılmıştır. Hikâye kitaplarından Gray Death Trilogy, Blood Of Kerensky Trilogy ve Warrior Trilogy üçlemelerini okumanızı tavsiye ederim. Bu kitapların yazarlarından Michael A. Stackpole'un New York Times bestseller yazarı olduğunu da ayrıca not düşmeliyim. Ayrıca Battletech evreni Star Wars ve Star Trek'in de almış olduğu "orijinal yaratım ödülleri"nden 2 adet almıştır. Bu da size Battletech evreninin derinliği hakkında bilgi verebilir. Kitapları okudukça, 31. yüzyılın entrika ve savaş durumlarını daha iyi anlayabilmeniz ve zevk almanız mümkündür (yazarın notu: Eğer Da Vinci Şifresi kitabındaki entrika ilginizi çektiyse, Battletech evreninde fazlasını bulacağınızı garanti ederim). Okudukça mech'leri daha çok sevecek, pilotlarına daha çok saygı duyacak ve mechwarrior oynadıkça huzurun kokpitte olduğunu hissedeceksiniz :)

Daha fazla bilgiyi wikipedia, sarna.net , www.classicbattletech.com gibi adreslerden elde edebilirsiniz. ClassicBattletech sitesinden ücretsiz quickstart rules pdf dosyasını ve battetech universe pdf'lerini indirip masaüstü oyun sistemi hakkında "ön bilgi" edinebilirsiniz. Sarna sitesinden de mech'lere ve resimlerine ulaşabilirsiniz. **–Alp Yoğurtçuoğlu**







ROBOT JOX



Şimdi alttaki cümleyi derin ve kalın bir sesle okuyun…
"Savaşın yeni çağı! Birbiriyle savaşan iki şampiyon! İki yenilmez adam ve en büyük ölümcül makineler!"

"Robot Jox" filmini kaç yaşında izlediğimi hatırlamıyorum ama zamanına göre güzel filmdi benim için. 1990 yapımı filmin konusu oldukça ilginç. Üçüncü Dünya Savaşı sonrasında süper güçler birbirleriyle savaşmaktan vazgeçmiş, bunun yerine ele geçirmek istedikleri bölge için devasa robotları (mechler) dövüştürmeyi tercih etmişler. Hal böyle olunca, ajanlar da robotların zayıf noktaları hakkında bilgi toplamak için uğraşmaktalar. Bu süper güçlerden biri olan Market'e ait robotun (Robot Jox) pilotu olan Achilles, en iyi dövüşçü olarak bilinmekte (bekleyin, daha da tanıdık isimler yolda). Diğer süper güç olan Konfederasyon pilotu Alexander ise Achilles'in tüm takım arkadaşlarını acımasızca yenmiş. Bu iki yenilmez savaşçı ilk karşılaştıklarında berabere kalmış, ancak Achilles'in robotu seyircilerin (orada seyirci ne arıyor bilmiyoruz) üzerine düştüğünden Achilles bunalıma girmiştir (iyi karakter ya). Kontratı da bittiğinden ikinci maça çıkmak istemez. Yerine genetik olarak geliştirilmiş bir kız Jox olan Athena'nın (tahminleri alayım) geçeceğini öğrenen Achilles geri dönmeye karar verir.

Bu kadar spoiler fazla bile. Teknik açıdan "zamanına göre oldukça iyi" diyebileceğimiz filmde robotların maketlerle canlandırılması şu anki teknolojiyi göz önünde bulundurursak rahatsız edici olabilir. Aynı şey, az buçuk kullanılan bilgisayar efektleri için de geçerli. Ama bunun dışındaki sahne çekimlerinin ve teknik kurgunun başarılı olduğunu düşünüyorum. Özellikle Achilles'in robotunun tank moduna geçtiği sahneyi dün gibi hatırlıyorum.

Yine aynı dönemlerde çekilmiş "Robot Wars" adında, devam filmi sayılabilecek bir film de var; ama ben seyretmedim. O kadar da çekici gelmedi zaten. Sizin sevdiğiniz başka bir robot filmi varsa yorumlarınızı OGZ Online'da bekliyorum.
–Ozan

EKRAN DIŞI



BAZEN NOTALAR RUHUNA İŞLER

İnsan büyüdükçe, karşısına çıkan olaylar karşısında duyduğu hisler de köreliyor. Artık ne heyecanlar eski heyecan, ne mutluluklar eski mutluluk, ne de korkular eski korku. Tüm hisler daha silik, daha dumanlı ve daha uzak.

Radiohead'e dair en belirgin anılarımdan bir tanesi Kid A'in çıkış günlerinde içime düşen sancı. Aradan 11 sene geçmiş ama o günlerde yaşadığım gerginliği sanki dünmüş gibi hatırlıyorum. Bu sancının bir benzerini geçtiğimiz ay tekrar yaşattı Radiohead. Tüm bu hissizlik arasında, tıpkı No Surprises'in klibinde olduğu gibi yavaş yavaş yükselen suyun ardından ilk nefes gibiydi The King of Limbs.

Albümün ayrıntılı incelemesini önümüzdeki ay Serpil yazacak. Ama önce biraz zamana ihtiyacımız var. Biraz dinleyelim, yaşayalım ve hissedelim ki ruhumuzu paramparça eden bu albümün yaşattığı hisleri tam olarak anlatabilelim.

DAMLA PINAR GÖK

EKRANDIŞINDAKİLER

Gamerlopedia

İHTİYACIMIZ OLAN TAM DA BUYDU

ESL TÜRKİYE'NİN DE açılmasıyla birlikte Türkiye'de de ufak ufak eSports kıpırtıları başladı. Bu kıpırtıların arasında bizim de içimizi kıpır kıpır eden bir tanesi var ki bizce Türkiye'deki profesyonel oyunculuğun en büyük eksiklerinden bir tanesiydi; e-dergi. Yunus Birel, Yasin Birel ve Soner Gönençler'in çıkarttığı Gamerlopedia elektronik sporları konu alan bir e-dergi. Tüm yazar kadrosu e-sports kökenli olan Gamerlopedia'ya www.gamerlopedia.com adresinden ulaşabilirsiniz. **–Damla**



Esben and The Witch – Violet Cries

ETERLİ MÜZİK

BAŞTAN UYARAYIM, eter kelimesi şaşırtmasın sizi. Sabahtan beri bilgisayarımın başındayım, Esben and the Witch'in müziğini anlatmaya uygun kelime dizileri arıyorum. Bir türlü doğru kelimeyi bulup yazıya yediremeмiştim ki bir arkadaşım çıktı karşıma ve "eter" dedi. Eter hakikaten. Müziği de, stili de, kokusu da eter Esben and the Witch'in. İsmini bir Danimarka halk hikâyesinden alan, albümüne de Violet Cries ismini uygun gören Brightonlı küçük bir grup E&TW. Yaşadıkları şehir sizi ters köşeye yatırmaya niyetli bir karmaşa yaratsa da, İngiltere'nin belki de tek tük parlak yerlerinden biri Brighton. Buna rağmen eterli işte Violet Cries. Şarkılarını MySpace'de ilk kez dinlediğimde "gotik" demiştim, bu yakıştırmayı yapmama sebep olan şarkı da Marching Song'du. Ama gotik değil; indie diyesiniz geliyor, bir de deneysel katmak lazım araya diyorsunuz ama hiçbiri değil aslında. Karanlık ve mor ve eterli Esben and the Witch'in şarkıları. Eumenides'in dışındaki şarkıları fitili yakıp patlamayanlardan. Hep bir yerlere gidiyor ama asla yere düşen tül havasından sıyrılmıyor albüm. Bunu da kasten yapıyor. Çok belirgin bir zevkin ürünü olduğu kesin. Biraz minimalist, biraz Lis Fraser, biraz da xx katılmış içine sanki. Gözlerimi kapatıp, parmağımı rastgele çevirip önüme çıkan ilk kişiye önerebileceğim bir şey değil, ama içinde bir şeyler gizli. Oturup vakit ayırırsanız çok daha fazlasını da vaat edecektir. **–Yiğitcan**





The King's Speech

KEKEME KRAL

NORMALDE "İngiliz Kraliyet Ailesi" filmlerini sevmem. Ne kadar güzel olursa olsun, sahip oldukları ironi ve mesafeli duruşları bana hep batmıştır. İlk kez bu tip bir filmden, **King's Speech**'ten, son derece karnı tok şekilde ayrıldım. Bunda şüphesiz ki harika oyunculukların ve son derece modern bir bakış açısıyla yazılmış senaryonun etkisi büyük.

A Single Man'de de alkışları toplayan Colin Firth, bu filmin şüphesiz en büyüğü. Uzun süren bir hazırlık döneminden sonra neredeyse gerçekten kekeme bir kralı, 4. George'u yaşamış. Filmin adının neden "Zoraki Kral" olarak çevrildiğini anlamak güç değil. Önce ölen babası, ardından ağabeyinin tahttan ayrılması sonucu istemeyerek de olsa kral olan George, savaş döneminde halkına çok güçlü bir şekilde seslenmeli, motive etmelidir. *Kekemeliği* de bu filmin en büyük çatışması olarak karşımıza çıkmaktadır. Helena Bonham Carter'ın da harikalar yaratarak can verdiği Kraliçe Elizabeth, kocasına arka mahallede bir "konuşma terapisti" bulur. Burada devreye Geoffrey Rush (bkz. Shine) girer ve bizlere *bir kralın arkadaşı nasıl olunur* dersi verir. İkisi hem arkadaştır, hem de değildir. İşte bu sahneleri izlemeye doyum olmuyor King's Speech'te. Sosyal ve insani boyutlara da değinen film, kraliyet ailesine de hafiften dokundurup şatafattan uzak, makul sonuna hızla giderek yılın en iyi filmlerinden bir tanesi olarak karşımıza çıkmayı biliyor. Kaç Oscar kazanır bilemiyoruz ama 15 milyon dolarlık bütçesinin her doları helal olsun *(Prodüktör sendin çünkü? -Serp)*. **–Volkan**





Fear Itself

MARVEL KORKUYLA TANIŞIYOR

MARVEL EVRENİ her geçen gün daha karanlık ve korkunç olayların yaşandığı bir boyut olma yolunda ilerlerken, duyurulan yeni serilerin de bu gidişatı değiştirmeye pek niyeti olduğunu söyleyemeyeceğiz. Fear Itself, adından da anlaşılabileceği üzere pek çok kahramanın en büyük korkularıyla yüzleşmesi üzerine kurulu. Beş kitaptan oluşacak serinin ana karakterlerinin Thor ve yeni Kaptan Amerika "Bucky" olacağı söylense de, seride Ed Braubaker'ın imzasının olması Bucky'nin daha çok gündemde olacağını gösteriyor.



Marvel'ın bir süredir işlediği korku tanrısı Phobos, sanıldığının aksine bu seride rol almayacak ki bu Phobos'un Asgard'ın düşüşüyle birlikte kaçırdığı ikinci büyük seri olacak. Marvel mart ayının ortalarında başlayacak seri için hâlâ ağzını sıkı tutuyor. Şimdiye kadar bildiklerimiz, gözden gönülden ırak olan X-Men de dahil olmak üzere neredeyse bütün büyük grupların bir şekilde öykünün içinde olacağı. Bunların içinde Thunderbolts, Secret Avengers ve Avengers gibi gruplar da var. Yayınlanan tüm görseller, kahramanların korkularının gerçekleşmesi üzerine. Son dönemde radikal kararlar almak zorunda kalan Cyclops'un Magneto'ya dönüşmesi, Hulk'ın kontrolünü kaybetmesi, Spiderman'in bütün güçlerini kaybetmesine rağmen çaresiz kalması gibi detaylar var. Elbette bir de Thor'un çekicinin düşmesi ve Mjolnir'e kimin layık olduğunu sorgulayan görseller var ki, sadece bu ikisi bile ağzımızı sulandırmaya yetiyor. Fear Itself'in, uzun süreli olay örgüsünden meydana gelen bir seri olması nedeniyle Marvel çizgi romanlarına başlamak için doğru bir nokta olacağını sanmıyorum. Yine de bu çizgi roman severlerin takip etmemesi için bir neden sayılmaz. **–Ali**



Tron: Legacy

HAYALGÜCÜ PROGRAMLAMAK

***SİSTEM. BİR DİJİTAL** keşif sahası. Bilgi gruplarını, bilgisayarın içinde ilerlerken gözümde canlandırmaya çalıştım... Neye benziyorlardı? Gemiler? Motosikletler? Peki ya devreler otoban gibi miydi? Asla göreceğimi düşünmediğim bir dünyanın hayalini kurdum hep. Ve sonra, bir gün... İçeri girdim.*

Etraf birden karardı. Gözlüklerimi taktım. Karşıya doğru baktığım an, karanlığın içinden göz kamaştırıcı bir mavilik parladı. Birkaç satır yukarıdaki sözler sinema salonunda yankılandığında, zihnimde bile zar zor canlandırabildiğim bir hayalin gerçek olduğunu anladım. Tron, çocukluğumda beni kendi büyüsüne esir eden Tron, 29 yıl sonra geri dönmüştü. Bu duyguları Tron 2.0 ile yaşamıştık ama bu seferki farklıydı. Perdeye yansıyan o görüntüler, Daft Punk'ın yarattığı o eşsiz soundtrack ve her şeyden öte karşımdakinin yeni bir Tron olması beni heyecanlandırmaya yetiyor da artıyordu bile.

Neyse ki bir sonraki efsane için bu kadar uzun süre beklemek zorunda kalmayacağız. Tron: Legacy'nin çıkışıyla birlikte hikâyenin Tron 2.0 ile izlediği yol gerçek dışı ilan edildi. Bu yüzden, iki film arasındaki olayları gün ışığına çıkarmak üzere 2012 yazında Tron: Uprising adında 10 bölümlük bir animasyon dizisi yayınlanacak. Bu da yetmediyse Tron: Legacy'nin öncesini anlatan Tron: Betrayal adlı çizgi romanı okumaya davet ediyorum sizi. Yine mi yetmedi? O zaman yeni bir film (hatta bir Tron üçlemesinin ilk filmi olabilir) daha geliyor desem? Henüz kesinlik kazanmadı ve resmi duyurusu yapılmadı, ancak Tron: Legacy DVD'sinde bu yeni filme ait içerik yer alacak. O zamana kadar, *kullanıcılar için savaşın!* **–Emre İ.**

The Rite

YENİ BİR "THE EXORCIST" UMANLAR BİR BAŞKA BAHARI BEKLESİN

BİR FİLMİN NASIL tanıtıldığı çok önemli. Eğer filminizde toplam üç dakikalık bir korku sahnesi varsa ve bu üç dakikanın hepsini fragmanda kullanırsanız izleyicilerde yanlış bir izlenim oluşturursunuz. Benim gibi *The Exorcist* aşıkları filminize koşa koşa gider, sonra da normal şartlarda çok beğenecekleri bir filmden boynu bükük olarak ayrılırlar.

Filmde Colin O'Donoghue'nin canlandırdığı genç rahip Michael Kovak'ın kendi iç çelişkileriyle birlikte seçtiği bu ilahi yolun en tehlikeli bölgelerine yaptığı yolculuk anlatılıyor. Zaten rahip olmak isteyip istemediğinden bile emin olamayan Michael'in exorcism (şeytan çıkarma) gibi bir alanda eğitim görmesi ve akıl hocası Peder Lucas'ın (Anthony Hopkins) himayesinde, "ele geçirilmiş" genç bir kadının şeytan çıkarma ayinine katılması temelinde ilerliyor film.

The Rite aslında bir "korku" filminden çok psikolojik gerilim havasında. Ama bu tür filmlere can veren temel unsurdan biraz yoksun; iyi oyunculuk. Evet, Anthony Hopkins'e rağmen bunu söylüyorum ne yazık ki. Hopkins yine alışıldık tarzını koruyor. Zaman zaman soğuk ama son derece duygusuz, zaman zamansa önündekine diz çöktürecek kadar korkutucu, heyecanlı. Ama filmin genel havası onun da oyunculuğunu biraz etkilemiş gibi. Hele O'Donoghue'nin belirli anlarda ortaya çıkan *oyunculuk yeteneğinden nasibini almamış halleri* Hopkins'i de baltalıyor gibi.

The Rite, pazarlama stratejisi itibariyle hatalı, senaryo açısından kısmen yetersiz, oyunculuk açısından da potansiyelini değerlendirememiş bir film. Ama bu ne beni ne de Exorcism kavramını temel alan filmleri seven izleyicileri sinema salonundan uzak tutacak kadar kötü değil. Kısacası 10 üzerinden not versem, şeytan kavramı ve Hopkins'in hatrına 6 verirdim The Rite'a. **–Erce**





Misfits

WE'RE DESIGNED TO PARTY!

DERGİDEKİ YAZILARA İNGİLİZCE cümlelerle girmek aslında hiç hoşlanmadığım bir şey. Hatta OGZ yazarlarının sık sık "ya neden değiştirdin o yazdığım spotu" diye yakınmasına neden olacak kadar hasta bir titizlikle dergide bulduğum her şeyi Türkçeleştirmeye çalışıyorum. Fakat bu defa elimde değil, Misfits'i özetleyen "We're designed to party" cümlesine kıyamıyorum, hatta keşke mümkün olsa da cümleyi Nathan'ın sesiyle, söylediği andaki bakışıyla aktarabilsem şuraya... Öyle güzel ki.



Battlestar Galactica bittiğinden beri dizilerle alakası kalmamış bir insanın sözüne ne kadar güvenirsiniz bilemem ama Misfits'i izleyin! Hiçbir şey için değilse, yapılan espriler için, yok yok Kelly'nin aksanı için, bilmiyorum belki de Simon için, hayır vazgeçtim hiçbir şey için değilse müzikleri için izleyin Misfits'i. Şimdilik sadece iki sezonu yayınlanmış bir İngiliz dizisi bu, konusu da birdenbire süper güçlere kavuşan beş "zibidi" gencin maceraları. Ne kadar da klişe, değil mi? Değil işte, Misfits'in ne *Heroes*'la alakası var ne de *4400*'le. Kendi kıçlarını bile kurtarmayı akıl edemeyen bu kahramanların "save the cheerleader, save the world" gibi karizmatik senaryoların peşinden gitmesi saçma olurdu zaten. Ha, bu cümleden Misfits'in saçma olmadığı sonucu çıkıyorsa çok pardon, zira dibine kadar saçma bir dizi bu ama inanın hiç dert değil.

Bizim ofisin fenomenlerinden biri haline gelen, Kelly aksanıyla birbirimize "wotdofog" deyip durmamıza neden olan ve kısacık 11 bölümüne rağmen ateşli bir hayran kitlesi yaratan Misfits, sonbaharda geri dönecek diye umuyoruz. O vakte kadar da, dizinin jenerik şarkısı olan Echoes'u (The Rapture) arada bir açıp birbirimize gaz veriyoruz, "yeni bölüm çıkmış, onu izliyorum!" **-Serpil**

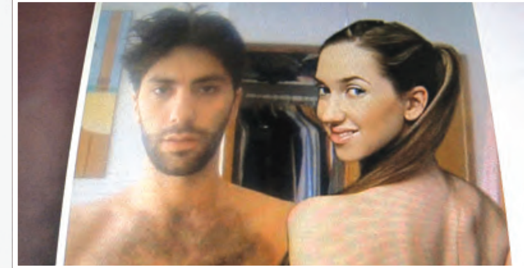
Catfish

ELDEN YAR OLMAZ DİNLE BENİ

AĞZIMI BEĞENMEZCESİNE BÜKEREK, "Hayatında bir kere bile olsun netten sevgili aramış olan reziller çab-buk dışarı çıksın" demek istiyorum fakat ben de çıkarsam bu yazıyı kim yazacak bilemediğimden, diyemiyorum (püüü kepaze).

Kişinin kendini düşürebileceği en gurur kırıcı durumlardan biri olan netten "sevgili arama" halinden bile daha pespaye bir vaziyet varsa, o da bu siber çöplükte aşkı bulduğuna kanaat getirmektir bana kalırsa. İşte bu yazının konusu olan ve film değil de bir belgesel olduğunu bilerek izlemeye başladığım için beni çok heyecanlandıran *Catfish* tam da bu noktada başlıyor. Facebook'tan tanıştığı Megan'a aşık olan fotoğrafçı Nev -aptallığına doymadığından olacak- bir de tutup bu sanal flörtü uzun mesafeli bir ilişki olacak kadar ileri götürüyor. Bizse, yüz yüze görüşmeden, mesajlarla, telefon konuşmalarıyla, hediye paketleriyle yürüyen bu bilimkurgu ilişkiyi, olanı biteni kaydeden Nev'in meraklı arkadaşı ve abisinin gözünden izliyoruz. Filmin ilk yarısındaki bu devasız aptallıklar bana oldukça tanıdık geldiğinden mazideki kendimi görüp yerin dibine geçtiğim bir utanç vesikası olan *Catfish*, orta noktasından sonra aniden renk değiştirerek bambaşka bir şeye dönüşüyor. Nev, şarkıcı olduğunu sandığı Megan'ın gönderdiği şarkılardan birinin sahte olduğunu fark edince arkadaşlarıyla beraber arabaya atlayıp Megan'la yüz yüze görüşmeye karar veriyor. Bundan sonrasını, belgeselin afişine yazdıkları gibi kimsenin ne olduğunu anlatmasına izin vermemeniz gerektiği için anlatamıyorum. Fakat internet gerçekliği, yalnızlığın eziciliği ve insan kalbinin onulmaz zayıflıkları üzerine oldukça çarpıcı bir seyir olacağını temin edebilirim.

Catfish'in buruk sürprizlerle dolu ikinci yarısından çok işaret ettiği hakikatleri ancak bir belgeselin gösterebileceği sertlikte yüzüme çarpabilmesini beğendiğimi de belirtmeliyim. Yoksa çoktan bu gerçeklerin çoğuna ayılmıştım ben. Misal Catfish'i izlemeden çok önce "sevgili bulmak" lafı bana komik ve zırva gelmeye başlamıştı. Öyle ki, arkadaşım günlük dedikodularının içinde ne zaman 'falanca sevgili bulmuş' dese istem dışı olarak gülmeye başlıyor, fokurdamalarımın arasında 'yerden mi bulmuş' diyordum. Hem 'kim kaybetmiş de o bulmuş?' **–B. Emre**



PJ Harvey

LET ENGLAND SHAKE

POLLY JEAN'İN GİZEMLİ yollarında dolaşıyorduk tam on dokuz sene ve on albümdür. Hüzünlerin ve korkuların sardığı bu iç yolculuklarda bir köşede eski kötü tohum Mick Harvey ve John Parish'i sohbet ederken bulurduk ellerinde gitarlarıyla. Hep Polly hakkındaydı şarkılar, ve onun sesinde hayat bulan kadınlar hakkında.

Ama on birinci albümünde kafesinden çıkmaya karar verdi Polly, kendinden başkalarının şarkılarını söylemek için. Ama kırk yıl düşünsek bizi götüreceği yeri tahmin edemezdik. Let England Shake'in aynı adı taşıyan açılış şarkısıyla birlikte kendimizi Çanakkale Savaşı'nın orta yerinde bulduk, hem de Istanbul (not Constantinapole)'un melodisiyle. Hey Polly ne işler çeviriyorsun?

Birinci Dünya Savaşı'nın en kanlı cephesine evlerinden koparılıp gelen Anzak ve İngiliz askerlerinin dramlarını anlatıyor bütün bir albüm boyunca PJ Harvey. Politik tartışmaları ve savaş karşıtı mesajları bir yana bırakıp insan gözüyle o savaşın içine sıkışıp kalmış insanların hikâyesini şakıyor. Ve Çanakkale'nin dumanları içinde bugünün savaşları vücut bulurken, savaş denen olgunun amaçsızlığı ve çaresizliği dil buluyor. Polly Jean kendi içine hapsedilmekten kötelmiş bestekarlığını özgür bırakıyor. Yıllardır duymadığımız güzellikte PJ şarkıları bizi sarıyor. Savaş, sözler ve müzik birleşip yükseliyor ve dinledikçe daha da işliyor içimize. Eski yaraları açmanı beklemiyorduk Polly, bu kadar güzel bir albümle gelmeni de. Yıllardır dinlediğimiz en güzel şeylerden birisin. **-Tuğbek**



Yiğitcan Erdoğan

It's the cruelest joke to play / I'm so high I run in place / Only a line we seperate / So...



Prelude

TELEFON ÇALIYOR. Final dönemindeyim, deli gibi okumalara gömülmüşüm. Ama telefon çalıyor. Kütüphaneye girmeden açsam mı, kapatsam mı? Ne yapmalı? Arayan Damla. Daha doğrusu ofis numarası görünüyor ekranda ama Damla olduğu kesin gibi. *"Alo Damla? Ya İçimizdekiler Dışımızdakiler yazacağım dedim ama ben son bir ayda sadece müzik dinledim, Cataclysm oynadım bir de okuma yaptım, ne yazacağım ki ben?"* Ha... okumalarımı yazsam? E madem İçimizdekiler Dışımızdakiler bu bölümün adı, ben de hazır içim dışım sosyal bilimler olmuşken neden bu konuda okunabilecek bir şeyler yazmıyorum? Olur mu? Size de uyar mı sevgili okuyucular? E buyrun başlayalım o halde.

Michel Foucault – Bilginin Arkeolojisi (The Archaeology Of Knowledge)

bilginin arkeolojisi



FOUCAULT

birey

AH, İŞTE BU biraz zor. Fukuyama ve McNeill inanılmaz eğlenceli bir okuma sunacaktır size, bundan hiç şüphem yok. Ama bu sayfada Foucault'ya yer vermesem bu gece rahat uyuyamazdım. Post-modern olan her şey her zaman zordur, özellikle de gerçeğin ve bilginin ne demek olduğunu sorguluyorsa.

Foucault, Bilginin Arkeolojisi'nde tam olarak bunu yapıyor işte. Bir cümleyi üç dört defa okutan, her cümlenin her okunuşta farklı ve eş derecede gerçek bir anlam doğurduğu, son sayfayı da bitirdiğinizde sizi uzun uzun düşündürten biri Foucault, kitabı da öyle. Bilgiyle güç arasındaki ilişkiyi incelemiş bir adamın, bilgi üzerine yazdığı bir kitap bu. Hiçbir şey için değilse, Foucault akademik dünyanın Freddy Mercury'si olduğu için okunmalı. Şimdiden uyarayım yalnız, kitabın sonunda gelecek varoluşçu krizlerden müessesemiz mesul değildir.

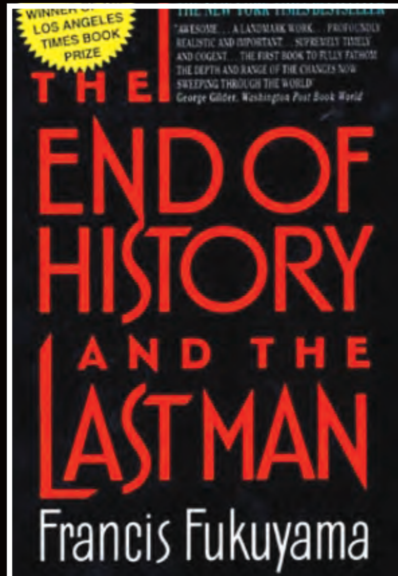
Francis Fukuyama – Tarihin Sonu Ve Son Adam (The End Of History And The Last Man)

Biz burada ona liberal optimist diyoruz, sizse basitçe "ne diyorsun yahu?" diyebilirsiniz. Francis Fukuyama, isminin ima ettiğinin aksine Amerika kökenli bir akademisyen. Ve evet, tarihin sonunun gelmiş olabileceğini iddia ediyor. Hemen korkup kaçmayın, bu bildiğiniz Nostradamus saçmalıklarından değil. Fukuyama'nın dedikleri derin darbenin sonu gibi bir bitiş öngörmüyor bize. Onun kelimeleriyle, tarihin sonu yaşanan olayların sonu demek değildir. Tarihin sonu, tarihe baktığımızda okuduğumuz olayların, o olayların çıkma sebeplerinin ve çıkartanların niyetlerinin sonudur. Onun argümanı liberal bir dünyada kimsenin birbiriyle savaşmak için bir nedeninin olmayacağı, iki liberal ülkenin birbiriyle savaşmayacağı ve dolayısıyla her ülke liberal olduğunda -bildiğimiz anlamdaki- tarihin son bulacağı yönünde. İlk kitap size uygarlıkların tarihi hakkında bir bilgi verdiyse, Fukuyama da kendi öngörüsüne göre geleceğin bilgisini vermeye niyetli. Şahsen görüşlerine pek katılmıyorum (saygılar Robert Cox) fakat kesinlikle bir göz atın derim.



William Mcneill - Dünya Tarihi (A World History)

GEÇEN SENE GEÇTİĞİM bir dersin kitabından başlayalım. Uygarlıkların karşılaştırmalı tarihi dersini BA ile verdiğimden değil bu gururlu anlatışım, bu dersi BA ile vermemi sağlayan kitabın bu denli güzel olması asıl sebep. Orijinali Oxford Yayınları'ndan çıkmış olan bu kitap William Hardy McNeill'in başyapıtı belki de. Batının yükselişi için Amerikan başkanından madalya aldığına bakmayın, tüm uygarlıkların milattan önce 4.000 senesinden bugüne kadar gelişini, karşılaştırmalarını, ana özelliklerini bu kadar mükemmel özetlediği için McNeill'in başyapıtı bu. 1947 senesinden beri Chicago Üniversitesi'nde eğitim veren, Amerikan Tarih Kurumu'nun başkanlığını da yapmış McNeill kadar önemli bir tarihçi daha bulamazsınız dünyanın hiçbir yerinde. Beş temel uygarlık belirler McNeill, Yunan (Batı), Ortadoğu (İslam), Hindistan, Çin ve onlardan daha eski olan, temel uygarlık Mezopotamya. Bu kadar basitleştirmek gözünüze kaba gözükebilir ama "uygarlık"ın tanımları değişikçe alanı daraltmak veya genişletmek her daim yazara kalan bir şeydir. McNeill de bunu yapıyor. Peki neden özellikle dünya tarihi? Çünkü bu kitabı okudukça, Sid Meier'ın bilindik bir oyunuyla korkutucu benzerlikler bulacaksınız da ondan. Taktik bile veriyor *Civilization* için McNeill. Atlıları bulan oyunda ilk avantajı elde eder!





Bedük

YENİ ALBÜM ÖNCESİ SON KIPIRTILAR–DAMLA PINAR GÖK

BEDÜK'Ü ÇOK UZUN yıllardır bilsem de canlı olarak ilk kez geçtiğimiz ay izleme fırsatı buldum. Sahneye o kadar hakim, o kadar rahat, eğlendirmesini o kadar iyi biliyor ve o kadar farklı bir enerjiye sahip ki resmen bu iş için yaratılmış. Bu çok keyifli röportaj sonrasında anladım ki gerçek hayatta da bir o kadar keyifli ve eğlenceli biriymiş. Ha bu arada, aramızda kalsın ama FIFA ve Call of Duty'de çok iddialı. Bir gün yolunuz kesişirse meydan okumayı unutmayın :)

En baştan böyle bir şeyi itiraf etmek biraz tuhaf olacak belki ama ben aslında bir indie müzik dinleyicisiyim. Buna rağmen hem yaptığın müziğin, hem kliplerinin hem de sahne performansının Türkiye standartlarının üzerinde olduğunun da farkındayım. Standartın bu kadar üzerinde bir müzik yapıyorken, yaptığın işin karşılığında yeteri kadar manevi tatmin sağlayabiliyor musun?
Hayatımı müzik yaparak kazanmak beni tatmin eden şeylerin en başında geliyor.

Yurtdışıyla karşılaştırırsak peki? "Keşke gitseydim de oralarda müzik yapsaydım" dediğin oluyor mu?
Hiç öyle şeyler düşünmem ben. Bir şeyi yapabiliyorsan yapabiliyorsundur, yapabildiğin kadarsındır, yapabildiğin neyse odur. "Ay ben burada sıkıştım kaldım, benim Amerika'da Lady Gaga'yla takılmam lazım" diye triplerim yok. Ben burada yaptığım şeyi seviyorum. Ne olduysam burada oldum, iyisiyle kötüsüyle beni bir noktaya getiren yer burası. O yüzden bunu kucaklıyorum. "Aslında neler yapabilirdim de" durumu yok yani. Yapabildiğimi yapıyorum burada da zaten.

Yapabildiğinin en iyisini yapıyorsun ve bunun farkında olmak yetiyor yani?
Sahnede olmak, konserlerde binlerce kişinin anadillerinde olmayan bir müziği hep bir ağızdan söylüyor olması inanılmaz bir şey. Yaşadığın yerdeki popüler müzik kültürünün gidişatını değiştiriyor olmak bence insanı çok tatmin eden bir şey. Bunun farkındayım, bunu kendime ekstra anlamlar yüklemek için kullanmıyorum; ama bariz bir gerçek de var ortada.

Türkiye'de elektronik müzik ve hatta "elektro pop" hangi noktada, hak ettiği değeri ve ilgiyi görüyor mu?
Onu janrla kısıtlamak doğru olmaz. Her müzik aynı müzik değil ki. Her rock, "rock" değil. Kötü rock yaparsan kötü olur. Türkiye'de elektronik müzikte iyi örnekler, popüler seviyede şimdiye kadar çok fazla çıkmadı mesela. Yapımcılar buna gelmiyorlar, müziği yapan adamlar da kendilerini değiştiriyorlar. Sonuçta müzik yaparak hayatlarını devam ettirmek için kendilerini değiştiriyorlar. Değiştirmeyen birkaç kişi devam ediyor. Şu an çok "pop" bir müzik bu zaten. Elektronik müzik demiyorum da, elektro dünyası pop dünyasıyla iç içe konumda. Ama bizdeki "pop dünya" gerçek bir pop olmadığı için o tarafa doğru bir türlü gidemedi. İçlerine dahil olmaya çalışıyor sadece. Popüler olarak bunu yapan çok fazla adam yok yani.

Bu aslında biraz da benim tespitim, katılır mısın bilmiyorum ama artık müzik türleri biraz iç içe geçmeye başladı. Indie'nin içine elektronik ritimler giriyor ya da doğu enstrümanları batı müziklerinin içinde göze çarpıyor. Türler kayıp mı oluyor yoksa kendi aralarında birleşip bambaşka bir hale mi geliyor? Bunun geleceği ne olacak?
Sadece bunlar değil, bütün türler birbirine giriyor artık. R&B de teknodan esinleniyor. Amerika'nın, Avrupa'nın 90'lardaki teknosunu 20 sene sonra keşfetmesiyle beraber R&B'ye de girdi elektronik müzik. Her şey birbirine giriyor. Ben de grup kültürüyle, gitarıyla basıyla davuluyla büyümüş ve indie müziğe çok yakın ve baya da dinleyen bir adam olarak müziğimde bu ritimleri kullanmayı seviyorum. Franz Ferdinand'ın şarkısını almak da güzel bir şey oldu o yönden. Bundan 100 sene önce popüler müzik başka bir şeydi, şimdi başka bir şey, bundan 100 sene sonra da başka bir şey olacak. Ama ne olacağını bugünden kimse bilemez. Belki bir anda elektrik bitecek, çelik çomakla müzik yapacağız.

Daft Punk'ındı sanırım, bir laf vardı; çello yüzyıllardır var ama bizim müzik yaptığımız aletler 20 senedir var. 20 sene sonra belki bu aletler olmayacak ama çello hâlâ var olamaya devam edecek gibi bir şeydi…
Evet, çelik çomak her zaman devam eder sonuçta. *-parmaklarını masaya tıklatarak-* Şunu yaptığınız sürece müzik vardır bir şekilde.

Müzik türlerinin iç içe geçmesinin nedenlerinden biri de, kendi garajında müzik yapan yeni ve hiç bilinmeyen grupların internetin yaygın halde kullanılması ve Myspace gibi sitelerin varlığı saye-

sinde bu kadar popüler hale gelmesi olabilir mi? Bu durum böyle mi devam edecek yoksa tekrar büyük plak şirketlerinin yapımcılığına geri mi döneceğiz?

Biraz da güce karşı gösterilen bir tepki bu. "Kim dinliyor bunu oğlum" diyebileceğin şeyler çok popüler olabiliyor. Sadece o müzik çok sevildiği için değil, aynı zamanda global güce ve büyük plak şirketlerine karşı durmak için de yapıyor insanlar bunu. Daha *evinde* yapılmış, daha *garajda* yapılmış, daha *kendince* yapılmış şeylere doğru kayıyorlar. Artık büyük ve bütün dünyayı domine eden büyük birkaç plak şirketi yok. Binlerce şirket ve binlerce müzisyen kendi kendine müzik yapabiliyorlar. İnternetin böyle bir yararı oldu. Herkes kendi kendine yapabiliyor ve sunabiliyor. Eskiden 3-5 tane büyük şirketin, çıkarttıkları albümlerle bir anda bütün dünyayı ele geçirmesinden ziyade bir sürü grup aynı anda, bir hareket olarak dünyayı ele geçiriyorlar. Belli isimler değil, belli müzik hareketleri dünyayı ele geçiriyor. Böyle olmaya da devam edecek bence. Ama sonuçta bunlar yine bir yerde toplanacak ve büyümeye başlayacak, bunlar da büyük şirketler olacaklar. Bugünün küçük şirketleri, eskinin o büyük dünya şirketlerinin yerine geçecek. Ama internetin sağladığı bu fırsat küçük şirketlerin ya da fazla tanınmayan müzisyenlerin çok daha global oynamasını ve daha da büyümelerini sağlayacak.



Oyun sektöründe de yaşanıyor bu mesela. Büyük oyun şirketleri, güzel bir indie oyun çıkaran küçük oyun şirketlerini satın alarak büyümeye devam ediyorlar hızla.

Aynen öyle. Ya da 1-2 tane adam çıkacak ve *ben satmıyorum kardeşim, ben büyümeyi tercih ediyorum* diyecek. Mesela benim şirketim olan Audiology Records gibi. Gelip bana milyonlarca dolar teklif edecekler ve ben de *hadi lan* diyeceğim. Karşılarında duracağız yani :)

Bir de çok başarılı imajın var. Takım elbise, gözlük vs. Bu senin planladığın bir imaj mı?

Tabii, ben planladım. Sevdim de. Yaptığım şey 70'lerin ve 80'lerin eğlence anlayışını bugüne getirmek. O zaman da adamlar dans müziği yapıyorlardı ve canlı çalıyorlardı. Ben o zaman müzik yapıyor olsaydım funk ve disko müziği yapıyor olurdum. Onlar da bugün müzik yapıyor olsalardı benim müziğimi yapıyor olurlardı. Kendimi o zamanın bir yansıması olarak görüyorum. Amaç o eğlence anlayışını, canlı yapılan dans müziğini geri getirmekti. Adamlar o zaman sahnede en şık ve en temiz olduğunu düşündükleri şeyleri giyiyorlardı. Bu da takım elbiseydi. Gözlükleri o şekildeydi. Yaptıkları işi çok aşırı derecede ciddiye alıp "aha, biz san'at yapıyoruz" triplerinde olmuyorlardı. İnanılmaz bir müzik yapıyorlardı tabii, sanatsa sanat işte. Çok fazla da eğleniyorlardı bunun yanında, çok fazla ciddiye alıyor gibi gözükmüyorlardı. Sahneye de takım elbiseyle çıkıyorlardı ama o takım elbise o zamanın takım elbisesiydi. İşte geniş yakalar, önü açık gömlekler, bol paça pantolonlar falan. Bugünün en düzgün kıyafeti dediğinde yine takım elbise geliyor aklına ama bu zamanın takım elbisesi geliyor, dar kesimli falan. O zamanı taklit etmek yerine o zamanların disko kültürünü bugüne taşımak amacıyla çıktım yola. Alt metinde bunlar var yani.



Sahne şovların da çok güzel. Özellikle Ekşi Sözlük'ün 12. yaş zirvesinde Electric Girl'ü ağzım açık izlemiştim.

O şovu Kabile Dans Grubu hazırladı. Onlar fikirleriyle geliyor ve benim sahneme entegre ediyoruz. Çok başarılı bir dans grubu Kabile, bunu da belirtmek istiyorum.

Franz Ferdinand'ın This Fire şarkısını coverladın. Bunun hikâyesi nedir?

This Fire'ı 2-3 senedir sahnede çalıyorduk zaten. Ben de çok beğeniyordum, seyirciler de çok beğeniyordu. "Koyalım lan albüme" dedik ve adamlara demoyu yolladım. Çok beğendiler, hatta "bu kim ya" falan demişler. Beğendiler, izin verdiler, ben de aldım albüme koydum, oldu yani.

Yeni albüm hakkında ipuçları alalım mı biraz da?

Yeni albümün çıkış parçası Türkçe olacak, ismi Full Animasyon. Mart ayında çıkacak. Toplam 2-3 tane yeni parça olacak, bunların 1-2 tanesi İngilizce. Geri kalan tüm şarkılar remix. Ama 3 albümün toplamından remix'ler olacak. Eski albümlerden de parçalar var. DJ Tarkan'dan 2 tane remix var, sahnede de beraber çaldığımız Ozan Öner'den remix var. Benim Funkmaker ismiyle yaptığım remix'ler var. Kendime Funkmaker ismini uygun buldum :) Güzel bir albüm oldu, çıkış parçamın Türkçe olması da enteresan oldu. Klibi de 3D olacak. Eski usul kırmızı-yeşil gözlüklerle izlenen değil, Avatar teknolojisiyle çekeceğiz. Baya enteresan bir şey yapacağız.

Bedük'ün yeni albümü ve klibini heyecanla bekliyor ve bu adamı mutlaka canlı izlemelisiniz diye ekliyorum.



Panty & Stocking With Garterbelt

IN GAINAX WE TRUST -İPEK CEVAHİR

GEÇTİĞİMİZ SENE GAİNAX, yeni orijinal yapımını duyurduğunda ve karakter tasarımlarının yanına "iki melek, şehri hayaletlerden koruyor" açıklamasını yapıştırdığında sevenleri ikiye ayrıldı: "Ne halt ediyorsunuz siz" (kibarlaştırılmış versiyon) diye gerilenler ve "daha bizi hayal kırıklığına uğratmadı" diye olayı sorgulamadan, içinden nasıl bir delilik çıkacağını beklemeye koyulanlar. Seri başlamadan önce gerçekleşen bir etkinlikte gelen Panty & Stocking'in neden Power Puff Girls'e benzediği sorusunun yanıtıysa çoğu kişiyi ikna etmek için yeterliydi: "Ecchi bir Powepuff Girls gibi olmasını düşündük." Ha, tamam o zaman.

Eğer stüdyolarla fazla alakanız yoksa Gainax'ı bilmiyor olabilirsiniz. El attıkları arasında efsane haline gelmemiş bir yapım yok gibi. Evangelion, Tengen Toppa Gurren-Lagann, FLCL, Abenobashi, Gunbuster diye uzayıp gidiyor liste.

Geçen ay, içindeki parodilerden sadece birini okuduğunuz PSG'yi bu ay tüm yönleriyle ele almak şarttı. Evet, bu her şeyiyle ciddiyetten çok uzak bir seri, evet esprilerin neredeyse tamamı bel altı ve dolayısıyla evet, saçma sapan şeylere gülmüyorsanız size pek hitap etmeyecek bir seri. Ama Gainax yapımlarını seviyorsanız bu ekibin elinden boş bir iş çıkmayacağına güvenebilirsiniz.

Konu genel olarak çok önemli bir yer tutmasa da basitçe bahsetmek gerekirse; Daten City'ye cennetten düşen iki karakterimiz Panty ve Stocking, çeşitli kılıklarda insanlara saldıran hayaletleri yok edip Heaven parası toplayarak cennete geri dönmeye çalışırlar. Bu kadar basit bir konunun ne kadar kırılıp sapıtabileceğini görmek istiyorsanız seriye mutlaka bir göz atmalısınız.

Seride her bölümde farklı bir şekilde ele alınan "haftanın canavarı" düzeninin son anda bozulması çok eğlenceli ve beklenmedik bir şekilde patlıyor. Mesela bir bölümde zombi hayaletler (hı hı, zombi hayaletler, evet) herkesi öldürürken ertesi bölümde bir hayaletin "dramatik" ve saçma kaderine değinebiliyoruz veya şehirde yaşayan birinin hayatına odaklanmışken daha sonra karakterlerin bir konser kaydını izleyebiliyoruz. *Bütün seri bölüm bölüm ele alınıyor* dediğimiz andaysa resmen gideraya ortaya sürüncemede bırakılan bir konu çıkıyor ve final bölümünde son bir güzel eğlence daha bizleri bekliyor. Öyle ki, izlerken son saniyeye kadar trollenmeye hazır olun.

Bu arada parodilerini gördüğümüz tek yapım müzik klibinin olduğu bölüm değildi. Eğer keskin gözleriniz varsa arka planlarda sürekli olarak tanıdık bir yüze, hatta daha da göz önünde, çok bariz göndermelere rastlayacaksınız. Gainax bunu en rahat kendi yapımlarında hayata geçirebildiğinden onları daha sık fark ediyorsunuz. Mesela ikinci bölümün ilk yarısında FLCL ve TTGL karakterlerini görüyoruz. Aynı bölümde bir karakterin kıyafetleri parçalanırken Gurren-Lagann gözlükleri sansür vazifesi görüyor. Seri içinde Ghostbusters, Transformers, Romeo & Juliet ve daha pek çok filmin parodilerini de fark edeceksiniz. Öte yandan serinin müzikleri de harika. Seri içinde fazla dikkatimi çekmeyen parçalar bile, sonrasında favorim haline geldi. Soundtrack demişken, son bölümdeki büyük heyecan yaratan "sonraki sezonda devam edecek" yazısının arkasından öğrenilenler gidişatın pek de hayra alamet olmadığı yönünde ne yazık ki. Gainax'ın bunu, sürekli bir sonraki sezon devam eden serileri tiye almak için yapmış olma ihtimali yok değil. Ayrıca serinin soundtrack'inin en sonundaki karakterler kendi aralarında ikinci (hatta dördüncü ve yüzüncü) sezondan bahsediyorlardı. Bu yüzden de "sonraki sezonda devam edecek" yazısının tam olarak ne anlama geldiği henüz belli değil.

Bir diğer teoriye göre Gainax, Kadokawa'dan onay alabilirse yeni sezonu yapacak ama alamazsa da *bu kadarmış* diyerek bitirecek. Bu cümlede "Kadokawa" ismi yerine yönetmenin adını koyanlar da var. Bu iddialar tam durulmuşken son günlerde bir şekilde yeniden alevlendi. Bu sefer hikâyedeki şeytan kardeşlere özel bir sezon çekileceğine inananlar (çünkü bu yönde çok fazla görsel yayın yaptı Gainax) ya da yeni sezonun serinin kaldığı yerden devam edeceğini iddia edenler türedi. Tabii Gainax, attığı bu yemlerin sürekli olarak heyecan yaratmasından eğleniyor da olabilir :) Kesin bir açıklama yapılana kadar her hareketin arkasında bir mana aranmaya devam edileceğinden de şüphem yok.

Biz fazla heyecanlanmadan beklemeye devam edelim, sizler de üzerinde fazla kafa patlatmanız gerekmeyecek ve Japonya'da bile bazı bölümlerin sansür sınırlarını zorlayan bir komedi serisini merak ederseniz PSG'nin başına oturun.









Rain Town

2009 YILININ SONLARINDA Fumiko's Confession (Fumiko no Kokuhaku) adında 2 dakika 20 saniyelik şahane bir bağımsız kısa animasyon hazırlayan animasyon öğrencisi Hiroyasu Ishida büyük beğeni toplamıştı ve hazırladığı çalışması bir milyondan fazla kişi tarafından izlenmişti. Tek kişinin yarattığı bu minik şaheseri hâlâ izlemediyseniz http://tinyurl.com/ogzraintown adresinden izleyebilirsiniz. Fumiko's Confession çeşitli ödüller aldı ve almaya da devam ediyor. Son olarak geçtiğimiz ay Kyoto Uluslararası Manga Müzesi'nde yayınlandı.

Ishida'nın son iki senedir ne yaptığı merak konusuydu tabii. Görünen o ki kendisi gibi animasyon öğrencisi olan Shogo Yoshida adlı arkadaşıyla Rain Town adlı bir proje üzerinde çalışıyorlarmış. 16-20 Şubat arasında Kyoto Uluslararası Manga Müzesi'nde, manga fakültesi mezunlarının bitirme projeleri yanında "Rain Town" da sergilenecekmiş.

Rain Town ile geçtiğimiz şubat ayı içinde iki yarışmaya daha katılan Ishida, 2008 yılında YouTube hesabına Rain Town'un 1 dakikalık bir fragmanını koymuştu ve o zamanlar bu çalışmanın tahmini 4 dakika kadar süreceğini belirtmişti. Videoyu bu adresten izleyebilirsiniz: http://tinyurl.com/ogzraintown2

Rain Town'un tamamını ve elbette Ishida'nın gelecekte daha ne gibi başarılı çalışmalara imza atacağını heyecanla bekliyoruz.



K-On'u Bitirememek

POPÜLER BİR SERİ daha nihayet finale kavuştu ve bunu daha fazla yaşlanmadan görebildik… diyerek fazla saf davranmışım sanırım çünkü K-ON'u geri getirmeye karar verdiler.

Geçen sene kakifly'ın yon-koma (dört panellik) mangasından uyarlanan serinin hem animesi hem de mangası sona ermişti. Herkesin mezun olduğu, kulübün de dağıldığı hafif buruk ama sevimli bir finaldi. Şubat ayındaysa Yui ve diğer karakterlerin yeni hikâyelerle birlikte mart ayında geri döneceği duyuruldu. Zaten bir filmin yolda olduğu da animenin finalinde duyurulmuştu. Demek ki yakamızı biten serilerden bile kurtaramıyoruz. Gerçi bu habere delice sevinecek birkaç bin (milyon?) hayran rahatlıkla bulabileceğimizden eminim. Özellikle de bir K-ON posterine altı haneli rakamlar biçenlerin olduğunu düşünürsek.



Makoto Shinkai'den Yeni Bir Film

"En sevdiğim yönetmenler" listemin üst sıralarına yerleşmiş isimlerden bir tanesi Makoto Shinkai. Filmlerinin görsel güzelliği bir yana, hikâyelerindeki duygular başka bir yana, işi için yaptıkları ayrı bir yana; muhtemelen masaya çakısıyla herhangi bir şeyler çizse onları da sevebilirim.

Shinkai'in son filmi Hoshi o Ou Kodomo: Children Who Chase Lost Voices from Deep Below planları 2009'dan beri ortadaydı. Film Japonya'da mayıs ayında gösterime girecek. Fakat gösterimden önce, nisan ayında manga adaptasyonları iki ayrı manga dergisinde yayınlanacakmış. Biz filmi muhtemelen sene sonundan önce izleyemeyecek olsak da en azından mangasına ulaşma şansımız var. Media Factory, Hoshi o Ou Kodomo'nun kısa bir fragmanını da yayınladı, http://tinyurl.com/ogzhoshi linkinden izleyebilirsiniz.

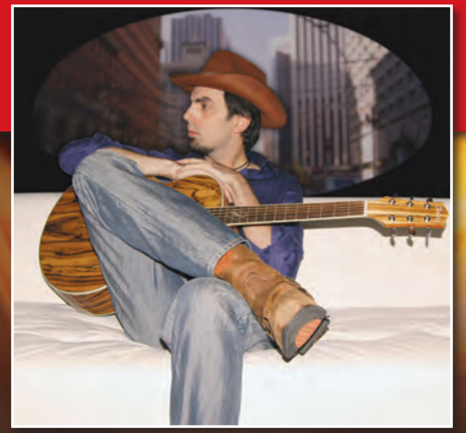
Filmde babasından hatıra kalan kristal bir radyodan yayılan müziği dinleyerek günlerini tek başına geçiren Asuna'nın, bir çocukla tekrar karşılaşmak için çıktığı yolculukta dünyanın acımasızlığını, güzelliğini ve kaybetmeyi öğrenmesi anlatılacakmış. Gözyaşlarımız hazır Shinkai-san.



Zatch Bell One - Shot

MAKOTO RAİKU'NUN, 2007 yılında sona eren Konjiki no Gash!! (Zatch Bell!) mangasının nisan ayında Kodansha'nın Bessatsu Shonen manga dergisinde one-shot bir hikâyesini yayınlayacağı duyuruldu. 6 sene devam eden ve 33 ciltte toplanan manga aslında Shogakukan yayınevinin haftalık Shonen Sunday'inde yayınlanıyordu. Ancak manga sona erdiğinde yazarın Shogakukan'dan geri aldığı görseller arasında birkaçının eksik olması sonucunda Raiku dava açarak 2.55 milyon yen (yaklaşık 26000 dolar) tazminat almıştı ve blogunda da bir daha asla Shogakukan'da hiçbir işinin yayınlanmayacağını belirtmişti.
Gash/Zatch Bell, 2003-2006 yılları arasında animeye de uyarlanmıştı.





N.E.M.
TUVALET GÜNLÜKLERİ

Göktuğ Yüksel
goktug@oyungezer.com.tr

Hepinize hieeoowdy ho'lar olsun en güzel insanlar... İlk defa NEM köşeme bir ay ara verdim ve bu ay tekrardan sizlerin karşısındayım... Neden ara verdim? Tabii merak edilen bir konu... Yukarıdaki resmi değiştirmek istiyordum, şapkamı bulamadım, şapkasız çıkmam abi moduna girdim ve o yüzden ara verdim diyeceğim, olmayacak tabii. O yüzden boş verelim niye ara verdiğimi, önemli olan verilen aranın kapanmış olması ve tekrar evrenin en iyi oyun dergisi Oyungezer sayfalarından sizlere seslenmem. Bu arada gerek Facebook olsun, gerek e-mail adresim olsun, ilgi gösterip merak eden, "abi hayırdır umarım bir yamuk yoktur" veya "inşallah iyisindir, bir kelek yoktur umarım abi" şeklinde mail atan arkadaşlar oldu, her zaman ilgi ve alakanıza müteşekkür olduğumu belirtmek isterim. Teşekkür ederim... İyiyim.

BU AYIN KONUSU

Yukarıda da gördüğünüz üzere bu ay "tuvalet" olayından bahsetmek istiyorum arkadaşlar. Tabii şimdi "tuvalet" denince akla saçma sapan, pek iç açıcı olmayan, artık bayağılaşmış muhabbetler geliyor. Ben aynı şeyi tekrarlamayacağım. Yani mesela buradan tuvalette zaman harcarken iPhone'da Bejeweled 2'de geçen gün kırdığım 132.000'lik rekordan falan bahsetmeyeceğim. Yine benzer şekilde zaman harcarken Motor Trend ve Car & Driver dergilerini okumaktan hoşlandığımı da söylemeyeceğim. Ama laf aramızda, hakikaten 132.000 yaptım geçen gün lan. Level 4'e geldim, "Action" modunda. Neyse... Ben bu yazımda tuvalet konusunda aklıma takılan ve de daha evvel hiç düşünmediğim şeylerden ve bir iki deneyimimden bahsetmeyi düşünüyorum...

TUVALETİN ÖNEMİ

Ben Amerika'ya taşınalı 11 sene oluyor. En son 11 sene önce Eskişehir'de öğrenci olarak ev mev ararken baktığımız ev ilanlarını hatırlıyorum. Ev ilanları hep "3 oda 1 salon" geyiğine dalardı. Hiç hatırlamıyorum "3 oda, 2 tuvalet" diye bir ilan gördüğümü, belki şimdi işler değişmiş olabilir. Amerika'daysa ev ilanları hep "4 bed, 3 bath" falan diye veriliyor. Yani "3 yatak odası, 4 tuvalet" şeklinde. Bu arada "lan adam yatak odası ile tuvaleti karıştırdı" diyen arkadaşları öncelikli olarak "Ayın Gözünü Dört Açarak NEM Okuyanları" sonrasında da "Ayın Sazanları" seçmek istiyorum. Neyse efendim, işte Amerikalılar tuvalet olayının önemini anlamış durumdalar. Zira şöyle bir düşünürseniz, tuvalet evin en çok kullanılan odalarından bir tanesidir. Tıraş olursunuz, diş fırçalarsınız, banyo yaparsınız falan. Önemlidir yani, o yüzden tuvaletten de bahsetmem gerek diye düşünüyorum. Ama bu konudan bahsetme sebebimi, daha doğrusu aklıma geliş sebebini biraz sonra anlatacağım. Ona dalmadan evvel evin salonları konusundan da kısaca bahsetmek isterim. Bazı evlerde salon "misafir odası" olarak kullanılıyor arkadaşlar. Şahsen hayatımda gördüğüm en saçma, en lüzümsuz ve en mantıksız hareketlerden biri bu. Evin en büyük, en güzel odasına mobilyalar alınıyor, her şeyin en güzelinden konmaya çalışılıyor, ama o büyük oda, yani o güzelim salon sadece "misafir" geldiğinde kullanılıyor. Onun dışında bomboş duruyor, hatta bazı evlerde salonun kapısının "içerisi kirlenmesin" diye kapalı tutulduğunu bile gördüm... Ulan ne kadar aptal bir olay bu ya. Almışsınız evi, mis gibi salonu var, yerleşin, yerleştirin, kafanıza göre döşeyin, duvarları istediğiniz renge boyayın, zevkini çıkarın ya evinizin de hayatınızın da. Yani o odayı öyle sanki müze gibi tutmanın ne anlamı var, anlayamıyorum. Bu hareketi yapan adamlar genelde laptop falan aldıklarında da laptop'ın üstündeki ufak sticker'ları sökmüyorlardır eminim. Hatta fotoğraf makinesi alıp üstündeki yapıştırmaları hâlâ makinada tutanlar da var. Merak etmeyin, o "11 Megapixels" yapıştırmasını söktüğünüzde aletin megapikseli düşmüyor, hâlâ 11'de kalıyor.

Bu olayı daha ileri götürenler de var tabii. Bunlar da mesela hesap makinelerini veya TV'nin uzaktan kumandasını şeffaf naylonla kaplayanlar!!!! Ben inşaat mühendisliğinde okurken böyle tipleri çok gördüm. Ulan almışsın makineyi, mühendislik öğreniyorsun, o makineyi sabah akşam kullanıyorsun, adam gibi kullan bari ya. Ne naylonu ya... Adamlar okulu bitiriyor, dördüncü sene bitiyor, o makinada hâlâ naylon var... Hayret bir şey. Eskimedi yani o makine, tamam bravo. Ama 4 sene boyunca o naylon ellerine yapıştı, naylonun arkasındaki bantlar söküldü falan. Yani bir tane hesap makinesi için bu kadar külfete niçin girilir, anlamak mümkün değil. Neyse, tuvalet konusuna geri dönüyorum...

ÖNDEN Mİ SARKITIYORSUNUZ ARKADAN MI?

Şimdi bu tuvalet konusu nereden aklıma geldi onu da söyleyeyim. Bazen Facebook'ta an itibari ile aklıma gelen saçma sapan soruları statüsüm yapıp güzel anketler düzenliyorum. Sağolsun arkadaşlar da büyük ilgi gösteriyorlar, güzel güzel tartışıyoruz konuları. Dünyayı falan kurtardığımız yok tabii ama geçenlerde tuvaletten taze taze çıkmışken "ulan acaba millet tuvalet kağıdının ucunu ön taraftan (üstten) mı yoksa arka taraftan (alttan) mı sarkıtıyor" konusu aklıma takıldı. Acayip bir merak sardı o an beni. Düşündüm biraz, "ulan şimdi bu konuyu statüs yaparsak millet garipser mi" dedim, sonrasında da "garipseyen garipsesin, ben merak ettim bilader" deyip direkt yazdım oraya. Şimdiye kadar yazdığım hiçbir statüs update bu kadar ilgi toplamamıştı. Meğersem yurdum insanı ne kadar meraklıymış yav tuvalet kağıdına ve tuvalet muhabbetine... Bir gün içinde 100'den fazla cevap veren ve fikir yürüten oldu. Tabii "like" yapanlar da cabası...

İşte o günden sonra anladım ki insanımız hakikaten tuvalete gereken önem ve itibarı veriyor. Gerçekten içim sevindi bunu gördükten sonra. Bu arada yurdum insanının büyük bir çoğunluğunun tuvalet kağıdını, rulonun ucu önden sarkacak şekilde taktığını öğrendim. Her on kişiden dokuzu "ön" dedi, bir kişi "arka" dedi. İki yöntemin de avantajları var bence. Önden takarsanız ucunu bulmak kolay oluyor, çekip uzatması da kolay oluyor. Ama öyle önden sallanınca güzel gözükmüyor. Arkadan takarsanız helanız daha bir terli toplu gözüküyor, çünkü o rulo sanki hiç açılmamış gibi gözüküyor, ayrıca Arşimet abimizin "bana yeteri kadar uzun bir sopa verin dünyayı kaldırayım ulan" sözüne "adam haklı beyler" dercesine katılıyorum ve rulonun ucu arkada olursa kolumuzdan daha uzak olduğu için daha az enerji ile daha çok tuvalet kağıdı çekebileceğimizi hatırlatıyorum. Ama sonuç olarak ben de önden sarkıtıyorum. Muhabbetlerimiz sırasında "ortadan sarkıtacak bir alet yapsak köşeyi dönebiliriz" dememem üzerine kadim dostlarımdan Serdar Tepeyurt çok güzel bir tasarım harikası ile hepimizi şaşırttı. Serdar'ımı da buradan sevgi ile sarmalıyorum...

KOŞARAK ELİNİ ISLATMAYA GELEN ADAM!

Bu konudan mutlaka bahsetmem lazım arkadaşlar. Şimdi bizim ofisin tuvaletinde bir tane klozet var, yani kapılı falan içeri girilen, hemen yanında da bir tane pisuvar var. Eğer anlatacağım hikâyeyi aklınızda daha iyi canlandırmak istiyorsanız sizler için ofisteki tuvaletin krokisini çizdim AutoCAD'de ve de kendi web siteme yükledim. Şu adresten krokiye ulaşabilirsiniz: www.goktug.com/helakrokisi

Neyse, işte tabii hepimiz insanız, bazen o kapılı yere girip 5-10 dakika harcadığımız oluyor. Yani bunda utanılacak bir şey yok. Ben şimdiye kadar yediklerini "terleme" yoluyla vücudundan atan bir insan görmedim. Yok öyle bir olay. O yüzden hepimiz giriyoruz buraya. Ulan ben tuvaletteyken çok enteresan bir olay oluyor. Bir adam var binada, kim olduğunu hâlâ çözemedim, adam helaya devamlı koşma-yürüme arasında bir hızla geliyor. Yani besbelli herif zor tutuyor olayı içinde. Yani adamın hızı tahminimce en az 3-4 km/h falan. O derece hızlı geliyor yani. Herif tuvaletin ana kapısını da büyük bir heyecanla açıyor, ancak içerideki kapının kapalı olduğunu görünce sanırım tüm hayalleri suya düşüyor. Tabii bu olağan bir şey, ben de bazen içeri giriyorum, bir bakıyorum tuvalet dolu, kapıyı kapatıp ofisime geri gidiyorum, 15 dakika bekliyorum ve tekrar şansımı deniyorum. Ancak bu amcam çok garip bir şey yapıyor. İçeri yangından mal kaçırır hızı ile geliyor, kapıyı büyük bir hevesle açıyor, ancak tuvaletin dolu olduğunu görünce oradan musluğa yöneliyor (tabii ben bunlar görmüyorum ama seslerden anlıyorum), sonra herif musluğu açıp 3 saniye falan su akıtıyor. Sonra elini kağıt havluya silip geri çıkıyor. Vallahi de billahi de herif 3 saniye elini suya sokuyor, o kadar. Yani şimdi bu adam aklı sıra "ben aslında tuvalete gelmemiştim,



kapının kapalı olması benim için bir şey değiştirmez, ben aslında elimi yıkayacaktım" mı demeye çalışıyor bana? İşte ben bunu anlamıyorum.

Şimdi bunda acayip yanlış olaylar var. Birincisi, bu adam tuvalete girmeye mi geldi, pisuvarı kullanmaya mı geldi, tuvalette birine SMS atmaya mı geldi benim umurumda değil. İkincisi, senin kim olduğunu zaten bilmiyorum, yani kapıyı geri kapatıp gitsen bile içimden "hahaha, nasıl da kodum ulan sana, işte böyle hayal kırıklığına uğratırlar adamı" diyecek halim de yok. Üçüncüsü, bir el 3 saniyede yıkanmaz hocam. Superman misin, Flash mısın, başka bir süper kahraman mısın? 3 saniyede nasıl el yıkıyorsun? Yani bu adamın olayı nedir anlayamadım ama haftada bir kere mutlaka oluyor bu olay, inanamıyorum ya. Herifin kim olduğunu hâlâ çözemedim. Adımları çok hızlı adamın, yani bacakları açıldığında arada fazla bir mesafe yok, o yüzden boyu 1.80 üzeri olan adamları eledim, kısa boylu biri olmalı. Çok merak ediyorum lan, bir gün tuvalette işimi bitirdikten sonra 45 dakika falan bekleyeceğim o herifi. Biri koşarak gelip musluğu açarsa anında tuvaletten çıkıp bu herifi yakalayacağım. Bir soru sorar mıyım bilmiyorum ama çok merak ediyorum bu adamın olayını. Acaba ben tuvalete girip klozete oturduğumda bu herif altıncı hisleri ile "ulan Gök++ yine tuvalette, heyecan yaptım şimdi ben" deyip içmekte olduğu çayı eline döküyor, elini yakıyor ve koşarak eline su dökmeye mi geliyor bilmiyorum. Ama yakalayacağım o adamı bir gün ve yakaladığımda buradan sizlere haber edeceğim.

BAYINDIRLIK BAKANLIĞI TUVALETLERİ

Burada şimdi bir günah çıkarma olayına da girmek istiyorum. Madem tuvaletlerden bahsediyoruz, bunu anlatıp kendimi açığa çıkarmam lazım. Ben ilk-orta-lise öğrenimimi Arı Lisesi'nde tamamladım. Ankaralı olanlar bilirler, şimdi Kızılay'daki o eski okul binaları Çankaya Üniversitesi veya Arı Dershaneleri falan oldu. Ben ilkokul 1-2-3'e giderken okul Kızılay'da Dost Kitabevi'nin oralarda bir yerdeydi, adını hatırlayamıyorum caddenin, Yüksel Caddesi olabilir. Neyse, işte annem de Bayındırlık Bakanlığı'nda çalıştığı için (o bina da Kızılay'da) okul 3:35'de bittikten sonra beni annem veya annemin arkadaşlarından biri alır, bakanlık binasına götürürdü. Ben de saat 5:30'a kadar işte saçma sapan aktivitelerle zamanımı geçirirdim. Ne bileyim kağıttan uçak yapardım, resim yapardım, kantine gidip Çokonat alırdım falan filan. Tabii muzurluk doğuştan DNA'ma işlenmiş olduğundan "saçmalamak, neşelenmek ve gülmek" o zaman da içimdeydi. Bir gün tuvaletteki kapıların dışarıdan da kilitlenebildiğini keşfettim. Adamlar garip bir sistem yapmışlardı, tuvaletin içinde ufak bir kol vardı kilit için, işte sola çevirince o demir kolun dış taraftaki bölümü "Boş" – "Dolu" şeklinde yazılar gösteriyordu. Böylelikle tuvaletin dolu veya boş olduğu dışarıdan, içerideki adamın çevirdiği o kilitle belli oluyordu. Ben işte o önemli günde, o kilidi yukarıda tam 90 derece iken bırakırsam, parmağımı da dışarıdan gözüken kısma bastırıp kapının dışına çıkarsam ve de kapıyı kendime doğru çekersem yüzde 50-50 ihtimal o kilidin sola doğru kendini bıraktığını keşfettim. Yani ufak bir hareket ile tuvaletin içindeki iki tuvaletin de kapısını dışarıdan kitleyebiliyordum. Bu olay çok hoşuma gitti. Hemen hemen her gün tuvalete gidip kimse yokken iki tuvaletin de kapısını dışarıdan kilitlemeye başladım. İşte zaten etraftaki amcalar teyzeler falan beni sevdikleri için ben paso koridorlarda falan dolanıyordum ama aklım başka yerdeydi aslında benim. Aklım, tuvalete gidip iki tuvaletin de dolu olup büyük bir hayal kırıklığı ile dışarı çıkmalarını izlemekteydi. Acayip zevk alırdım lan. Buradan 1985-1988 tarihleri arasında tuvalete 3-5 sefer düzenleyip kapının kitli olduğunu gören ve de zor anlar yaşayan bütün devlet memurlarımızdan özür dilerim. Eheuhehue. Bu arada bakanlık çalışanlarımızın tuvalete "büyük abdest" almaya gittiklerini nasıl biliyordum; bir sonraki paragrafı okuyun lütfen...

BEN TUVALETE GİDİYORUM BEYLER, 10 DAKİKA YOKUM

Bu arada bana çok garip gelen bir şey de o tuvaletlerde tuvalet kağıdı olmaması ve de oradaki devlet memurlarımızın falan ellerinde "kendi tuvalet kağıtları" ile o koridordan yürüyüp tuvalete girmeleri idi. Bir düşünsenize lan, adam takım elbiseyle falan, ciddi ciddi, kravatlı falan, eline de bir rulo tuvalet kağıdı almış, güle eğlene tuvalete doğru yürüyor. Yani sanırım ben üzerime pembe bir tişört giysem elime de üzerinde "ben büyük abdeste gidiyorum ulan" yazan Çingene yeşili bir bayrak alsam daha az ilgi çekerim herhalde... Yahu takım elbiseli bir adamın elinde tuvalet kağıdı ile gülümseyerek tuvalete gitmesi nedir ya? Hâlâ gülüyorum, umarım tuvalet kağıdı koymuşlardır o binalara artık... Tuvalet kağıtsız tuvalet mi olur ya? Tuvalet kağıtsız bir tuvalet, kağıt havlusuz bir mutfağa benzer diyorum.

VİRÜS ŞEKLİNDE ŞAKALAR

Bu arada deminki tuvalet kitleme şakası bence muhteşem bir şaka. Neden? Çünkü kimseye zarar vermiyor (altına eden olmuşsa o başka bir mevzu), çok komik ve de beni çok eğlendiriyor. Ama bu tür şakalara ben "virüs" şeklinde şaka diyorum. Çünkü hiçbir zaman insanların yüzündeki o ifadeyi göremiyorum, yani şakaya uğrayan adamın suratı neye uğruyor göremiyorum. Geçen gün aklıma benzer bir şaka geldi. 31 yaşıma geldim, eşşek kadar adam oldum ama bu şakayı da yapacağım. Tencereme su doldurup tam 12 tane yumurta haşlayacağım. Hem de 20 dakika falan haşlayacağım yumurtaları, taş gibi olsunlar. Sonra paltomu giyip, yumurtaları da ceplerime doldurup Wal-Mart'a veya başka bir dükkana gideceğim. Oradan bir karton yumurtayı market arabama koyacağım, sonra arabayı kenarda köşede bir yere çekip çiğ yumurtaları haşlanmış yumurtalarla değiştireceğim. Sonra da basıp eve geleceğim. Bunu düşünmek bile beni kahkahaya boğuyor. Bir düşünsenize ya, adam almış bir düzine taze yumurtasını, eve gitmiş, koymuş buzdolabına, sabah kalkıyor, "bir güzel omlet yapayım ulan bu sabah" diyor, yumurtayı tencerenin kenarına bir vuruyor, yumurta kırılmak yerine sadece çatlıyor. Ahuhauahuha... Ulan çok komik bir şey ya, tabii bu virüs türü şaka olduğu için ben adamın yüzündeki ifadeyi göremeyeceğim maalesef. Sonuçta herifi evine kadar takip edip mutfak camının önüne kamera koyacak halim yok. Ama bence muhteşem bir şaka. Muhtemelen şakaya uğrayan adam da kendine gülecektir, ben de güzel bir küfür yerim ama sonuç olarak kimsenin zarar göreceğini sanmıyorum. Zira bir düzine yumurta iki dolar falan zaten. Neyse, siz de deneyin olmazsa bunu, deneyimlerinizden haberdar edin beni... Başka bir virüs şakası olarak da bir gün elime bir kavanoz Nutella alarak tuvalete girmeyi ve etrafa ve özellikle tuvalet kağıdı rulosunun üstüne hatırda kalacak şeyler yapmayı düşünüyorum.

ASKER KOĞUŞUNDAKİ TUVALETLER

Bu konuya hiç girmeyeyim, askere gitmemiş arkadaşlara spoiler vermek istemiyorum. Eheuhueuhe. Ancak buradan şu kadarını söyleyebilirim ki bir tuvalet konusunda en yaratıcı tasarımları, en enteresan tuvalet yapma stillerini, kıçıyla dağlar yaratan adamların olağanüstü eserlerini askere gittiğinizde göreceksiniz. İşte o zaman eve gelip kendi tuvaletinize girdiğinizde halinize şükredeceksiniz...

BİTMEZ BU TUVALET MACERALARI

Vay anasına be! Ulan bir tuvalet konusunda bile yine yazdık da yazdık. Aklımda daha bir sürü tuvalet macerası var. Acaba önümüzdeki ay mı devam etsem nedir... Her ay bana verilen yeri aştığım için harfleri küçültmek zorunda kalıyoruz. Diğer maceralarıma da önümüzdeki ay devam edeyim bari. Sonuçta dediğim gibi, yurdum insanı olarak konuya ilgili ve hevesliyiz. Önümüzdeki ay en iyi arkadaşım Özgür ile İzmir'de yepyeni bir binada henüz su bile değmemiş tuvaletlere nasıl ilk deneyimlerini yaşattık, "beyaz perde"de tuvalet sahneleri, çocukken en sevmediğim şeylerden biri olan "tuvalet cezam" ve benzeri şeylerden bahsedeceğim.

Eğer içinizden "tuvalette zaman geçirirken yapılabilecek enteresan işler" konusunda söyleyecek bir sözü, verecek bir fikri olan arkadaşlar varsa bana Facebook üzerinden mesaj atabilirler, enteresan fikirler veren arkadaşların fikirlerini ve önerilerini isimleriyle beraber önümüzdeki ay buradan yayınlayabilirim...

Neyse, hadi bakalım, önümüzdeki ay görüşmek üzere diyor ve 132.000'lik rekorumu kırmanız konusunda hepinize hodri meydan çekerek şimdilik aranızdan ayrılıyorum...



HAYALET GEMİ

Volkan Turan
volkan@oyungezer.com.tr

Kısa filmle alakalı ve alakasız şeyler

Türkiye'de kısa filmlerin sayısı her yıl artıyor. Kısa film festivalleri artıyor. Ödülleri artıyor. Katılımcı sayısı artıyor. Kamera kullanan insan sayısı artıyor, filmciliğe alaka da bununla paralel şekilde yükseliyor. Her ne kadar bu ivme dünyanın 10 yıl kadar gerisinde olsa da, güzel bir gelişme ama kusurları da pek çok. Orta şiddetli kısa film festivalleri 300-600 arası film başvurusu alıyor. Daha ufakları 250'ye kadar çıkabiliyor. Bunların çoğunun ödev filmleri olduğunu düşünürseniz, kalitelerinin de orta-iyi arası olmasını beklemeniz doğal ama manzara hiç de öyle değil.

Öncelikle "kısa film" bir sevdadır, ödev değil. Amatör filmden onlarca farkı vardır. Kısa filminizi ne tip bir kamerayla çektiğinizin pek önemi yok. İster iPhone ile çekin, ister Red kamera ile çekin, elinizde parlak bir "fikir" yoksa, iyi yazılmış bir senaryo yoksa, oyunculuk yapan oyuncunuz yoksa, klon filmlerden, insanların zamanını çalan, ego tatmin eden, para kaybı olan bir eserden fazlasına imza atmanız çok zor.

Neden belgeselcilik anlayışımız su altıyla veya çevremizin ne kadar kirlendiğiyle sınırlı artık? İnsanları hiç mi kirlenmedi bu ülkenin? Niye orduyu eleştiren bir eser yok? Kim, neyden korkuyor?

Basmakalıp kısa film dünyanın her ülkesinden çıkar, çıkması da gerekir. Futbol ve futbolcu gibidir bu sektör de. Yoksa iyilerin değeri bilinmez. Eğer "iyi" iseniz, ölmeyecek bir fikre ihtiyacınız var. Bugün video paylaşım sitelerinde en çok izlenen kısa filmlerin, tanıtım filmlerinin ortak özellikleri, günümüz insanına yeni bir şey anlatıyor, gösteriyor veya işaret ediyor olmasıdır. Ve bu fikir genellikle düşünerek oluşmaz. Görünmez bir ekmek gibi iç dünyanızda pişer ve bir anda çıkıverir sıcak sıcak. Eseriniz ölümsüzlüğü kazandıracak olan da bu fikirdir. Bu fikir bir hikâye olabilir, bir sahne olabilir, bir diyalog olabilir, teknolojik bir gelişme olabilir. Zamanında doğmuş olsaydınız Rashomon gibi bir film aklınıza gelir miydi?

Kötü bir senaryonuz varsa, zamanınızı boşa harcamayın. Kötü bir senaryodan iyi bir film henüz yapılmadı, yapılamaz da. Anlatmayı beceremeyen bir arkadaşınızı fıkrasına katıla katıla güldünüz mü hiç? Hayır. Kimse sizi hatırlamaz senaryonuz kötüyse. Senaryo işinizin yarısı, hatta daha fazlası. Unutmayın ve küçümsemeyin; bu bir meslek ve hakkıyla yapabilen insanların sayısı bile dünyada çok az. Neyse ki artık "senaryo, piyes nasıl yazılır" tarzında pek çok kaynağa sahibiz. Bunları mutlaka değerlendirin. Piyes Yazma Sanatı'yla başlayın mesela. Senaryo atölyelerine gidin. Hobi olarak açık kalp ameliyatı yapan gördünüz mü? Bu da aynısı. Bir yöntemi var, matematiği var, olmazsa olmaz kuralları var. Öğrenin ve refleks haline getirin. Onun arkasından yaratıcılığınız gelsin. Hikâyeniz orta düzey bile olsa, yaratıcılığınız filmi çok değerli kılabilir. Memento parçalı kurgusu olmadan asla bu kadar etkili olamazdı örneğin.



Bol film izlemek, iyi filmler çekebileceğiniz anlamına gelmiyor. İyi yönetmen-yazarların pek çoğu çok film seyreden tipler değildir. Yine de birikiminiz olmalı. Sevmeseniz bile usta diye tabir edilen sinemacıların yapıtlarına göz atın. Eleştirin. Analiz edin. Çünkü bu eleştiri sistemini senaryonuzun her satırında, filminizin her karesinde kullanacaksınız. Mesela kısa filminiz olabilecek en kısalıkta mı? "En iyi kısa film, kısa olandır" denilir, öyledir. Her saniye için "bu sahne filmime ne katıyor, olmazsa ne olur, ne eksilir?" Eğer cevabınız yoksa, şüphedeyseniz veya "hiçbir şey" diyorsanız çıkarın o sahneyi, satırı. Her kare izleyene bir şey anlatmalıdır. Yokluğu eksikliğini hissettirmelidir. Aynı şey kamera kullanımında da geçerli. Kameranız neden pan yapıyor? Neden şaryo kullanıyorsunuz? Her bir kamera hareketinin izleyene ve filme bir katkısı vardır. Atmosferi oluşturur, vurgu yapar. Günümüzde artık Jimmy Jib kullanmadan film çekilmez olsa da, buna aldırış etmeyin. Kült filmlerin, eşi benzeri yapılmamış pek çok eski filmin sabit açıda çekilenler olduğunu unutmayın. Kameranızı nereye yerleştireceğinizi, göstereceğiniz obje veya insanı nereye ne açıda koyacağınızı günlerce düşünün. Unutmayın ki biri kalkıp kamerayı tren rayına koyup trenin altını bizlere gösterdiğininde değişti pek çok şey. Kameranız ne kadar cesursa o kadar iyi olursunuz.

Ses ve müzik. "Ver kemanı, ver coşkuyu, tamam şimdi sarılın" klişeleri artık kısa filmlerde tutmuyor çünkü sizden önce sırf bu ülkede bile binlerce kez denendi. Bunun bir de "dünyası" var, düşünün. Sese çok önem verin. Mutlaka harici mikrofon kullanın. Ortam seslerini kesinlikle yakalayın. Kameranın mikrofonunu denemeyin bile. Ses ile anlatabileceğinizi görüntü ile anlatmayın. Binayı polisler mi bastı, camdan bize polisleri göstermeyin. Ses verin, cama da mavi-kırmızı ışıkları verin, biz anlarız "Polis geldi!" Ses kötüyse tekrar çekin o sahneyi. Kusursuz olana kadar. Müzik konusunda klişeden kaçının, çok kullanmayın. Müzik nuke gibidir. Yerinde değerlidir. Türk dizileri "nasıl olmamanız" konusunda iyi bir örnektir.

Ve kurgu. İşte sihirbaz işi. Bir aksiyon filmini belgesele dönüştürebileceğiniz o muhteşem oda. Kurguyu eğer kendiniz yapacaksanız, kurgu editörünü A'dan Z'ye öğrenin. Art arda görüntüleri eklemekten ibaret değil işiniz. Veya bir bilene yaptırın. Kafanızdakine sadık kalmayın, sürekli sahnelerle oynayın. Bu puzzle, klasik puzzle'lardan değil. Belki sonunu başına koyarsanız daha etkili bir anlatıma sahip olur? Ayrıca filmin ritm ve temposunu da bu kurgu odasında daha iyi göreceksiniz. Ritm ve tempo nedir diye soruyorsanız, sizi daha fazla okumaya davet ediyorum. Hislerinizle değil bilginizle hareket edin. Ki böylece bundan yıllar sonra bile insanlar sizin eserinizden bahsetsin. 10 Minutes filmine de bir göz atın.



HAD SAFHADA

Sinan Akkol

sinan@oyungezer.com.tr

Çocukluk işte

Ne zaman büyüdük? Ne zaman çıktı bu göbek, ne ara bir ev kurduk, iş güç sahibi olduk? Zamanın bu kadar hızlı geçmesi sadece beni mi korkutuyor, yoksa normal mi? "Yaş 35, yolun yarısı" demiş ya şair, daha dün gibi "27 yaş ne de tehlikeli" konulu Editörden yazımı yazışım. Daha dün gibi 2000'in Kasım'ında asker ocağından çıkışım… Üniversiteden mezuniyetim, liseden çıkışım. Daha dün gibi Pendik'teki evimin arka bahçesinde misket, gazoz kapağı oynayışım, yanımızdaki bahçeli evin bahçesindeki dut ağacına dalıp, sonra elinde çifteliyle üstümüze gelen deli albaydan kaçışım. Ocak'ın buz gibi soğuğunda okul çantamın peşinden denize atlayışım… Yüzme bilmeden hem de.

Hayata işte böyle yüzme bilmeden atlıyoruz ya hepimiz, şaşırmamalıyız o yüzden. Okul zamanı ne zor gelirdi sabahın 6 buçuğunda kalkmak, o sıcacık yataktan kalkmak, yüzünü yıkamak, o kış soğuğunda üşümüş gri pantolonu çekmek altına. İki dilim ekmeği zorla ağzına tıkarsın, sonra düzülürsün yollara. Gözler yarı kapalı, kafada bitmemiş ödevlerin sızlanmaları, "Anam! Quiz yapacam demişti matematikçi!" diye aklına gelir, ama vücutça esnersin, kafanın dip köşesinde kalır bu panik havası soğuk Ocak gününde okula doğru yolu arşınlarken. Adım… Adım… Adım…

Eh işte, okul denilen uzuuuun yolun sonuna kadar böyle adım adım, ayakları sürüye sürüye geldiğimiz için zaman inanılmaz yavaş geçiyordu. Dönem başlar, ilk hafta tatil gibidir, ikinci hafta ciddileşilir, ilk sınavlar hep önemsizdir, nasıl olsa daha iki sınav vardır ve dönem biter. İkinci dönem başlar, soğuk moğuk derken bahar gelir, bir şeyler kıpırdanır herkesin içinde ama %99'u hiçbir şey yapamaz, ortamın atmosferi platoniklikten kesilip ekmeğe sürülecek kıvama gelir. Sonra yaz gelir, 3 aylık bir haylazlık, bir vurdumduymazlık dönemi. Arkadaşlıklar başlar biter, yapılan eşeklikler ayyuka çıksa da zerre pişmanlık, vicdan yükü taşınmadığı için vız gelir tırıs gider. Sene ardından sene geçer böyle, yavaş yavaş.

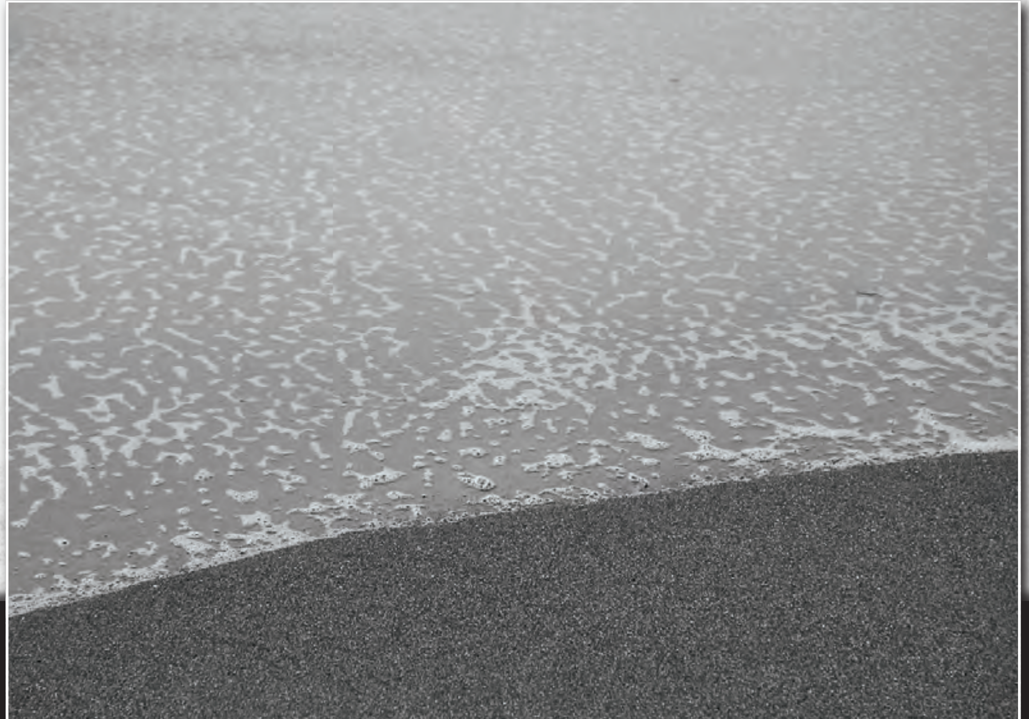
Ammaaa, okul bittiği anda, işte ne oluyorsa o anda oluyor. O kep var ya o kep, onu çıkartıp havaya attığınız anda kafanızla kep arasında kalması gereken "zaman yavaşlatma cinleri" de kaçıp karışır bulutlara. O andan itibaren zamanı artık tutamazsınız. Geri alamazsınız. Pişmanlıklar kalıcıdır, gidenler gidici, gelenler sorunlu. Mutluluklar gerçektir, sevenler az, ama olanlar harbi. Ama bütün bunlar korkunç bir hızla hareket etmeye başlar, döner babam döner etrafınızda. Kendinizi evrenin merkezi zannederseniz, çakılıp kalırsınız olduğunuz yere. Halbuki sizin de dönmeniz gerekir hem kendi etrafınızda, hem de evrenin içinde Mevleviler gibi.

Çünkü bir şeylerin bitmesini arzularken yerinde durmakta ayak direyen zaman, bir şeylerin kalıcı olmasını isterken -misal sağlığın, mutluluğun, zenginliğin, huzurun- baraj kapaklarını açıverir. Sürükler, katar götürür sizi önüne. Gözünüzün yaşına bakacağını mı sanmıştınız? Hahahahahahaaaa! Hayır! Zamanın işi o, siz kendi işinizi yapın, bırakın o da kendi işini yapsın.

Hiçbir şey sabit kalmayacak, her şey değişecek. Bazen daha iyiye, bazen daha kötüye. Siz de değişeceksiniz, hızla, yavaş yavaş. Olmuşları hafif bir tebessümle anacaksınız ve akıntıya bırakacaksınız kendinizi, önünüze ne çıkacağından korkmadan. Korkmadan tabii, çünkü en kötü olaylar en harlı şekilde pişirir insanın kişiliğini. En güzel olaylar ise şükretme fırsatı verir. Her ikisinden de kendinize katarak akarsınız akarsınız…

Taaa ki erişmeyi ummadığınız kadar dingin, huzur dolu bir sahile varıncaya kadar. Orası kalacağınız yerdir umulur ki. Ve kim bilir, misket oynadığınız arkadaşlarınız da orada bekliyordur sizi, üttüklerinizi geri almak için. Ha, bir de elinde çiftesiyle deli albay.

Çünkü en kötü olaylar en harlı şekilde pişirir insanın kişiliğini. En güzel olaylar ise şükretme fırsatı verir. Her ikisinden de kendinize katarak akarsınız akarsınız…





CESUR YENİ DÜNYA

Tuğbek Ölek
tugbek@oyungezer.com.tr

Oyun geliştirip de beş para eden kim olsa gerek?

Oyun geliştirme sürecini deliliğe bağlayacak bir Van Gogh tanıyor musunuz? Ya da büyük bir ekol yaratacak bir Andy Warhol?

Bindiği dalı kesmek derler buna belki ya da yediği kaba pislemek muhtemelen. Ama oyun dediğiniz şu meretin bir halta benzediği yok açıkçası. Tutup oyunları sanat ailesine koysanız ve o ailenin en değerli ferdi *Mona Lisa*'dır deseniz mesela, onun yanında bilgisayar oyunlarının edeceği değer mağara resimlerini geçmez. Aha dedim bak, sonra aleyhimde delil olarak kullanabilirsiniz, bu gece gözümde bilgisayar oyunlarının değeri bu kadar işte. Tarih için kayda değer, estetik açıdan acınası. Üstelik *Mona Lisa*'yı da pek sevmediğimi söyleyeyim de iş iyice çığırından çıksın.

Durun, kafanızı karıştırmayıp baştan nasıl oldu bu iş anlatayım. İki ay önce *Gran Turismo 5* incelemiştim, kapak falan da yaptık, çoğunuz okumuştur muhtemelen. Orada yakınmıştım biraz, tepelerdeki doku kaplamalarına falan bakıp da bu oyunun grafiklerine laf atıyorlar diye. Güzel arabalar ve onların asfaltla olan pek şehvetli ilişkisinin konu edildiği bir oyunda tepelerin neye benzediğinin ne alakası var yahu? "Siz dağı taşı yakından incelemek için mi oynuyorsunuz bu oyunu, doğayla bütünleşme dürtünüz coştuysa *Flower* oynasanıza" diye bağırasım gelmişti. Ciddi söylüyorum çok kızmıştım. Bir grup kendine oyun sever diyen dürzü oyundan resimler almışlar, dağa taşa zoom yapmışlar, altına da "bakın nasıl pis grafikler" falan demişler. Çok kızmıştım ama abartmış da olmayayım, çok üzerinde durmamıştım. İncelemede iki satır kusup dinmiştim sonra.

De Staalmeesters
Şimdi bir 45 gün ileri saralım filmi ve bu yazıya yol açan "Zen anı"na gelelim. Buradan çok uzaklarda, daha soğuk ve sakin diyarlardayım. Güzel bir sabah vakti çok güzel bir resmin önünde duruyorum. Üç yüz küsur sene önce çizilmiş tek bir kare. Saniyede en az yirmi dört kareye alışmış gözler için dingin ve güzel. Çok şey anlatmıyor bana, tanımadığım ve asla umurumda olmayan altı adam bir masanın başındalar. Yüzyıllar önce unutulması gereken beş kumaş eksperi. Eğer halen hatırlanıyorlarsa da bunu kumaş eksperliği konusundaki becerilerine değil, ikisi hariç topluca dikkat kesildikleri ressamın *Rembrandt* olmasına borçlular.

Bu yabancı yüzlerde dolanıyorum, göz göze geliyoruz bazılarıyla, selam vermiyorlar, öleli çok olmuş. Ben baktıkça değişmiyor resim, büyük bir olay olduğu yok. Bakıyorlar işte öyle. Beş adam, beş karakter, beş yüz. Büyük ve güzel bir resim, o kadar, sıradaki resme geçeceğim. Ama resmin yanındaki yıldızlı rakama takılıyor gözüm. Boynumdan sallanan, yolda görsem ne olduğunu çözemeyeceğim garip cihazı hatırlıyorum. Rakamı tuşluyorum cihaza, yeşil düğmeye basıyorum. O müzeyle ve içindeki her parçayla çok özel bir ilişkisi olan bir Felemenk aktörün (ki kendisi de kıyısından tanınmış bir ressamdır) beni iyice sabahın ve resmin dinginliğine götüren sesi duyuluyor "Aaah… Kumaş eksperleri…" Ve benim beş dakika göz göze geldiğim bu resimle bütün bir ömür boyu sürdürülmüş ilişkisini, eski bir sevgiliden bahsedercesine anlatmaya başlıyor. Resmin içine davet ediyor, derinliklerine… Çağdaşları gibi kasılıp poz vermiş adamları çizmek yerine *Rembrandt*'ın nasıl bir anı yakaladığını anlatıyor. Masadakilerin soldan ikincisi mesela o an kalkmak ister gibi, en ortadakiyse yaptıkları işin kesilmesinden rahatsız, "Beyler şu ressamı görmezden gelip işimize dönebilir miyiz?" diyor.

Jeroen'e kulak verdikçe, onunla, resimle ve kumaş eksperleriyle bir bağ kurduğumu hissediyorum. Arkadaki uşağın, neden göz ucuyla ortadaki adamı kestiğini merak ediyorum. En kıdemlileri o olsa gerek, acaba bir maruzatı mı var? Zam isteyecek belki de. En soldaki endişeyle bakıyor ressama. En yaşlı olduğundan resimde çirkin gözükeceğini mi düşünüyor, yoksa daha güzel bir şapka giymeliydim mi diyor? En sağdaki ise kesinlikle o an orada değil. Boş bakışları aklının başka bir yerde olduğunu söylüyor, eldivenini sıkıca tutuşundan bir an önce kaçmak istediği belli. Belki sevgilisiyle buluşacak. O eldiven değil de test ettikleri kumaş mı yoksa? Saniyede yirmi dört değil de üç yüz elli yılda bir karenin beni alıp götürmesi karşısında şaşkınlığa düşüyorum. *Der Kuss*'un ya da *La Liberté guidant le peuple*'ın önünde titrediğimi hatırlıyorum ama bu resmin epik hiçbir yanı yok.

Masa da masaymış
Sonra *Jeroen* adamları bırakıp masadan bahsetmeye başlıyor. Bu adam *Soderbergh*'in *Kafka*'sında *Bizzlebek*'i oynamıştı, hatırlarsınız belki. Gerçi çok eski film, çok kısa bir sahne. Neyse masa diyorduk. Masanın üzerindeki kalın kumaşı anlatıyor, ne kadar yanlış ve çalakalem çizildiğini. "Dikkatle bakın" diyor *Jeroen*, "masanın perspektifinin bozuk olduğunu fark edeceksiniz". Cidden bu açıdan bakınca yüzeyi görülebilmeliydi. "Bu resmin büyük bir şöminenin üzerinde, oldukça yükseğe asılacağını biliyordu usta" diyor, "o yüzden sanki aşağıdan bakıyormuşçasına bozuk bir perspektif kullanmış". "Ve" diyor, "kumaşın nasıl resmedildiğine bakın, fırça darbelerinin özensizliğine... Masa örtüsünün detaylarını seçemiyorsunuz". Bunda ne var ki diyebilirsiniz. *Rembrandt*'ın yaşadığı dönemde olsak çok şey vardı. Resim sanatının bütün detayları ince ince işlediği, ressamın maharetinin kumaşları, desenleri, kıvrımları ne kadar gerçekçi verebildiğiyle ölçüldüğü bir dönemdi. Ve bugün bu adam için koca bir müze dikiliyorsa bunun sebebi çağının bütün kurallarını hiçe sayıp kumaşlara boş vermesiydi, hem de kumaş eksperlerini resme-

derken. Ne elbiselerine özendi ne de masaya *Rembrandt*. Çünkü masa başına toplanan adamlarla ilgiliydi resim, onların ne hissettiğiyle, kim olduğuyla. Yüzlerdeydi çizilmesi gereken, ellerde, bakışlarda…

Resim sanatına getirdiği bu yeni soluk çok iş açtı *Rembrandt*'ın başına. Ustalığını övenden çok, kuralları hiçe saymazlığını yeren vardı. Gözden düştü, maddi sıkıntılara girdi ve pek çok büyük ressam gibi gerçek değeri öldükten sonra anlaşıldı sadece. Tepelerdeki doku kaplamasına takanlar, ömür boyu peşini bırakmadı.

Ustayı beklemek

Zen anı dedim ya, olan bitenin çok önemli olmadığı ama pek çok yaşanmış şeyi bir araya getiren, yapbozun son parçasını yerine oturtan türden bir andır. O zaman işte yirmi beş senenin oyunları, *GT5*'ın tepeleri, *Rembrandt*'ın hikâyesi bir anda bir araya geldi. O an oyunlar üstüne bugüne kadar konuştuğumuz her şey, yaşadığımız her şey, söylediğim her şey kifayetsiz kaldı. Cidden ne zaman bir ekran görüntüsüne bakıp da iki sayfa konuştuk biz? Ne zaman grafiklerin gerçekçiliğini, hikâyenin çarpıcılığını, aksiyonun yoğunluğunu gevelemeyi bıraktık ve oyunları bir eser olarak değerlendirdik? *Rembrandt*'ın yanına koyabileceğimiz değerde bir oyun yapımcısı oldu mu hiç? Peki *Da Vinci, Bosch, Klimt, Duschamp, Blake, Hopper, Kahlo…* bu isimlerin yanına koyabileceğiniz bir oyun geliştiricisi var mı? Disiplinlerin farkını, yaratıcılığı, ustalığı bir kenara atın. Bu isimlerin cesaretinin onda birine sahip bir oyun geliştirici biliyor musunuz? Oyun geliştirme sürecini deliliğe bağlayacak bir *Van Gogh*, büyük bir ekol yaratacak bir *Warhol*? Bu yazıyı alıp baştan yazın. Resim olmasın içinde müzik olsun, *Rembrandt* yerine buyurun *Syd Barret*'ı alın ya da *Mozart*'ı. *Gaudi*'nin dehasındaki oyun geliştiriciyi arayın ya da daha kolay olur belki *Orson Welles*'i çağrıştıran oyun geliştiricisinden bahsedelim, *Homeros* gibi zamana meydan okuyacak bir tanesini konuşalım. Bana oyun geliştirip de beş para eden kim, onu söyleyin!

Bu yazının en başından beri savını abarttığını, oyunlara emek vermiş binlerce insanın hakkını yediğini ben de biliyorum. Bu modern, küresel, çok uluslu dev şirketler çağında işlerin değiştiğini biliyorum. Sadece oyunlarda değil diğer sanat dallarında da böyle ustalar bulmanın zorlaştığını... Ama tüm bunların değiştiremediği bir gerçek var. Her ne kadar cirosuyla, sektörel büyüklüğüyle çok böbürlensek de, Hollywood'u geçtik biz diye şişinsek de, oyunlar değer olarak diğer sanatların fersah fersah gerisinde. Ve bu en genç sanat dalı halen gerçek ustalarını yetiştirebilmiş değil, oyunlar halen *Rembrandt*'ını arıyor. Ve kendi çağında nasıl değeri bilinmediyse *Rembrandt*'ın, o gerçek usta karşımıza çıktığında değerini bilemeyeceğiz diye korkuyorum.



Posta İdaresi



On bir ayın sultanı Şubat, sen ne menem bir şeysin öyle?



Neler oldu bu ay, bir bakalım. Kendi açımdan değerlendirecek olursam, vaktimin büyük bölümünü evde oturup program yazarak geçirdim. Bundan böyle Facebook'ta gördüğüm saçma sapan paylaşım ve yorumların altına görüşlerimi çekinmeden yazmaya karar verdim. Üniversite kayıt yenileme dönemi geldi, har(a)çlarını ödedim. Az uyudum, biraz özledim. Dergideki mecha dosyasının gazıyla *Macross Frontier*'i bir daha izledim. Bir de etrafımdaki herkesin hasta oluşunu izledim bu ay. Hastalıklar yetmezmiş gibi, bir yakınım iç kanama geçirdi. Ben kendime pek iyi bakmadığım halde neden hâlâ sapasağlam durduğuma şaştım. Daha fazla üzerinde düşünmemek adına, küçükken çok süt içmeme bağladım. Bir de evet, geçtiğimiz aylara göre daha çok mektup geldi, hepsini sığdıramadım. Konuyu da böylelikle 41. Posta İdaresi'ne bağladım.

BURAYA BAŞLIK MI YAZIYORUZ?

Selam Oyungezer =) Bu e-postayı atmaya tam bir buçuk ay önce karar verdim ve şimdi atıyorum, kusuruma bakmazsınız artık (yine ayın sonunu buldu sanki ama :) Halinizi hatırınızı sorduktan sonra (evet telepati yoluyla) bu postayı Posta İdaresi'ne postalamış olmamın nedenine geçiyorum, ı-ımm. Malum, bir buçuk ay öncesine gidersek henüz okulların kapanmadığı, sınavların sürdüğü, karne savaşlarının alt yapısının oluştuğu iğrenç, pis bir zamanın ortasında buluveririz kendimizi. İşte ben o kaosun içinde savrulurken, matematik hocacığım (çok severim kendisini :) şimdi ismini bilmediğim sayılı-şekilli bir konu işliyordu.

"Sayılı-şekilli konu" ifadesine sesli güldüm Emirhan. Matematik hocan da yıl sonunda seni güldürür inşallah (: Ha bu arada, hoş geldin.

O can sıkıntısı içerisinde Oyungezer her zaman olduğu gibi yardımıma yetişti. Ve ben de, Ulu Goyun'a şükranlarımı sunmak için o an bir şiir yazmaya karar verdim. Kalemim uykusundan uyandı ve matematik defterimin sayfasını doldurmaya başladı:

Duyun sesimi Emirhan yazdı size şiir,
Hele bir de yayınlarsanız çok sevinir,
Monitörün ışığı gözümü yordu,
Duke Nukem'a n'oldu yahu güzel oyundu!

Dev böcük geldi yandım amanın,
Kurtar beni Gordon Freeman,
Ben bu PES'i pek sevmedim,
Getirin bana FIFA 11!

World 1'dan geldik, Olympos'a gideriz,
Zevran'a mı kaldık Morrigan isteriz,
Yolda her gördüğümüz tavuğu yemeyiz,
Zeka istiyor Crazy Machines!

Kratos bıçağını biler,
Yeni Dante cigarasını içer,
Rafımda dizili boy boy dergiler,
Ama en güzelleri OYUNGEZER!

Ve olayların daha sonrasına gidecek olursak matematik hocası defterimi aldı, şiiri okudu ve annemleri okula çağırdı :D Ama ben yılmadım ve bu şiiri size ulaştırmak için atıma atladım, az gittim uz gittim, dere tepe düz gittim, ejderhalarla savaştım ve bilgisayarımın başına geçip bu sayfayı açtım :) Umarım beğenmişsinizdir ve bu mesaj fazla uzun olmamıştır. Fakat yine de gelenek bozulmasın, ben bir tavsiye ve bir sorudan oluşan ikinci kısma geçmek istiyorum.

Alkış! Şiir çok güzel olmuş, eline sağlık Emirhan. Kafiyeyi bozmamak adına FIFA 11'in sonundaki 11'i İngilizce okumak gerektiğini fark etmiştir herkes umarım.

1) Daha önce Türk bilgisayar oyunculuğunun temellerini atmış olan, *İstanbul Efsaneleri: Lale Savaşçıları*'nın yapımcılarından Özgür Özol'un, Ilgana adlı ilk uzun soluklu romanını almıştım bu ayın başında. Ben kitabı okudum ve gerçekten çok beğendim. Böyle "bizden" ve heyecanlı bir kitap okumamıştım uzun süredir, buradan tüm "kitapgezer"lere şiddetle tavsiye ediyorum ve OGZ tayfasında da kitabı okuyan varsa, düşüncelerini dinlemekten keyif alacağımı belirtiyorum :)

Benim haberim yoktu bak bundan, sağ olasın.

2) Şimdi de kısa soruma geçeyim; geçen ayki sayınızda Guild Wars 2 ile ilgili bir haberde oyunun 2012'ye ertelenme ihtimalinin olduğunu yazmıştınız. Üç gün yiyip içmemiştim. Ühü :(Kesin bir haber var mı?

Kesin bir haber yok ama ufak bir yeni bilgi var. Resmi sitedeki FAQ bölümüne eklenen bir ifadeye göre kapalı alfa ve beta testleri 2011 yılı içinde gerçekleştirilecekmiş. Çıkış tarihi hâlâ net değil.

Umarım mail çok uzun olmamıştır ve benden sıkılmamışsınızdır (o biraz zor :) Herkese bol Oyungezerli aylar diliyorum, kendinize iyi bakın :)
Emirhan "Afraesyab" Avcı

Buraya kapanış cümlesini ve iyi dileklerimizi mi yazıyorduk?

NAÇİZANE BİR İMEYİL

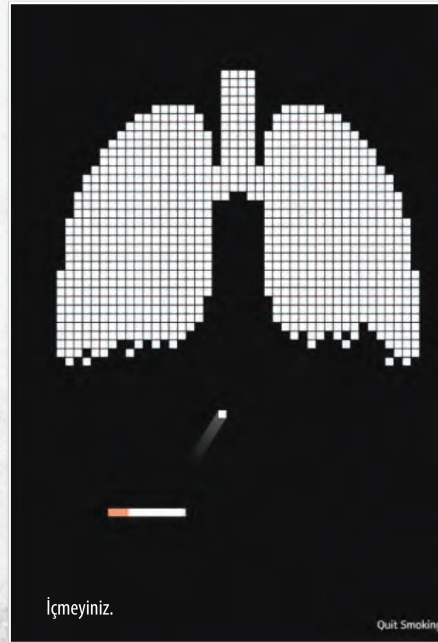
Selam Dostlar. Bendeniz üniversiteden mezun olmuş, askerliğini yapmış ve KPSS sürecinde iş aramakta olan bir Türk genciyim (iş başvurusu gibi oldu şerefsizim). Derginizi x yıldan beri takip etmekte olup, sizleri 10000000000000000x kadar da sevmekteyim (x = oyuncu katsayısı). Çok gaz bir giriş oldu farkındayım... Yahu kusura bakmayın valla bu KPSS olayından dolayı böyle dengesizim bu aralar, temmuza kadar idare ediverin artık :) Hayır o değil ODTÜ'yü bitirdik, ayıptır söylemesi iki de yabancı dilim var, gelgelelim gönlüme göre bir iş bulamadım, soğudum memleketten :S Neyse yapıcaz bişiler artık. O zaman The Iron Sea eşliğinde sorular gelsin bakalım.

İş olanakları konusunda yetersiz, gelir dağılımı konusundaysa adaletsiz bir ülkede yaşıyoruz ne yazık ki. Üniversite mezunu ve hatta doktorasını yapmış bir insanın, çalıştığı yerdeki giriş kapısında bütün gün oturan, lise mezunu güvenlik görevlisinden daha az maaş aldığı başka kaç ülke biliyorsunuz?

1-) Bu StarCraft II'nin olayı nedir yav? Ağustos'tan beridir oynuyorum. Bütün campaign'leri brutal'da bitirdim. Diamond league'de 2400 küsür puanım var 1v1'de. Gene sıkılmıyorum gene sıkılmıyorum hnnnnnn (hyperthreading mode on). Hayır sorun mu bende diye netteki bütün gelmiş geçmiş RTS oyunlarının demo'larını indirip oynadım gene de aynı tadı alamadım. Ben mi çok fanatiğim yoksa bünyem mi bağımlılığa yatkın acaba?

StarCraft serisi bağımlılık yaratma konusunda tescilli bir başarıya sahip. Ama başka hiçbir strateji oyunundan zevk alamıyorsan sorunun sende olması daha muhtemel ki o da pek sorun sayılmaz aslında.

(2-4 arası sorularını diğer mektuplara yer açmak adına Organize Sanayi'ye iletiyorum.)



5-) Ocak sayınızda Posta İdaresi'ndeki ufak kutucukta "I am disappoint" yazmışsınız. Hiç olmadıııı! O "I am disappointed" olacak. Yoksa "Ben hayal kırıklığına uğramak uggh" gibi bir anlam çıkıyor (bu kadarlık İngilizce bilgimle de KPDS'den 96 aldım asdfasd [parantez açık kalsın havalansın içersi: vuuuuuuvv {psi storm efekti



Obsesif kompulsif bir insan olsam da beni böyle ucuz numaralarla kandıramazsın, tamam mı... Tamam mı dedim! Tamam, kandırabilirsin, kabul. }]) Şöyle ki, oradaki "I am disappoint" ifadesi internet meme'lerinden (miim diye okunuyor) biriydi, dolayısıyla bilinçli olarak *yanlış* yazılmıştı. Yine de birinin çıkıp *düzeltmesini* bekliyordum ama (:

6-) ***NERD ALERT!*** Şu yeni çıkan GTX 560 Ti'ın tasarımı çoğu hatundan daha çekici geliyor bana, siz ne dersiniz?
GTX 560 Ti, sevişelim mi? (Bu da Facebook kaynaklı bir meme mesela.)

E-postamı illa dergide yayınlayın falan demiyorum, kısa ve öz bir cevap bile beni mutlu etmeye yeter de artar :) Esen kalın!
Nikolay Stavrogin

Bir mektup daha göndermişsin ama onu buraya sığdıramadım, kırpınca da bir anlamı kalmıyordu, kusura bakmayasın Nikolay. Esen kalalım, yine görüşelim, sevelim sevilelim, dünya kimseye kalmaz.

SİZ BU SATIRLARI OKURKEN...

...ben hiç de uzaklaşamamış olacağım! Sıkıştım kaldım soruların, şıkların, sınavların arasında. Hep cevaplayan ben mi olacağım, biraz da ben sorayım yahu diyerek dayandım Posta İdaresi'nin kapısına :)
Ben de hep soruyorum, biraz da cevaplayayım diyerek geldim buraya. Yağmurdan kaçarken doluya tutuldum arkadaş!

Ben Umut, girişten de anlayacağınız üzere üniversite sınavına hazırlanmakta olan aday güruhuyla aynı makus talihi paylaşmaktayım. Yalnız kaderin yüzüme güldüğü nokta şudur ki ailem çok anlayışlı. İnanmayacaksınız belki, bugüne bugün bir kez olsun baskı görmedim annem ve babamdan (tamam, dedemden biraz). Hatta Şubat sayısında Sinan Abi'nin Dead Space yazısının başında örneklediği anne var ya, o benim annem işte! Tahtaya vur Eren Abi.

Vurdun mu?
Furdum oni.

Hah, ne diyorduk, menajerlik oyunları!
Uyduruyorsun!

1) Eren Abi, ben Fifa 11'in menajerlik modundan aldığım tadı en kral menajerlik oyunundan bile alamıyorum. Football Manager 2011 yavan geliyor mesela. Sence bu ne tür bir rahatsızlıktır? Reçetesiz bir ilacı varsa tavsiye edebilir misin?
Hasta değilsin ki ilacını arıyorsun? Menajerlik oyunlarından beklentilerin farklıdır belki, olamaz mı?

2) Ben rüyamda Iron Maiden'ı görüyorum. Iron Maiden da bizi görecek mi? (Bu yaz Sonisphere'a gelecek mi?)
EVET! Anneme yıllar öncesinden sözüm var bir de, birlikte gidip kafa sallayacağız. Bruce Dickinson hayranıdır kendisi, boş zamanlarında Flight 666'i tekrar izler falan. Aile bakımından ben de pek şanssız sayılmam sanırım. Bir yerden kaybederken bir yerden kazanıyor insan işte.

3) "Metin 2 bence kötü bir devam oyunu olmuş. Metin'in ikincisini yapmak yerine Zeki yapsalarmış süper olurmuş." diyip sırıtan sınıf arkadaşımı boğmayı planlıyorum. Diğer yandan menzilli alternatifler de çekici geliyor. Silah tavsiye edebilir misin?
Bizim ofiste de var bundan bir tane. Facebook'ta paylaştığı en son espriyi aktarmak istiyorum izninizle:

- Space Odyssey 2001'de HAL'in devrelerini söktükten sonra astronot neden renkli ışıklar görüyordu?
- Neden?
- HAL'sizlikten...
- ...

Kim olduğunu doğru tahmin edersen sana Yang'ın dolabını hediye edeceğim... Kafamıza kafamıza vurursun böyle.

4) Daha dün sınıfa getirdiğim dergiyi öğle arasında iki arkadaşımın elinde buldum. Anıra anıra Umut'un Civilization V yazısındaki iki kutucuğa gülüyorlardı! İyi tarafı, Oyungezer iki okur daha kazandı. Kötü haber, dergim hacılandı. Bu durumda kendim için yeni bir dergi, dergideki adaşıma da ekstra prim talep ediyorum... desem?
Her ay dergiyi alıp sınıfa götürürsen, o okurlardan bize hayır gelmez ama bak. Böyle bir götürüp bir götürmeyeceksin, göstereceksin ama vermeyeceksin, gerekirse Benjamin Linus'tan öğrendiğin manipülasyon tekniklerini uygulayacaksın. Ve ardından... DÜNYADA KAOS HÜKÜM SÜRECEK!

5) Bu sene vakit pek bir kıymetli. Malum, at gibi yarışan milyon tane öğrenci var. Ama bendeniz Assassin's Creed'e saatlerimi harcarken zerre vicdan azabı duymuyorum. Gariptir, dersler sınavlar falan da çok iyi gidiyor. Niye?
Birinci olursan televizyona çıkıp söylersin işte, daha ne istiyorsun. Planlı çalıştım, oyuna, eğlenceye de vakit ayırdım dersin. Her sene aynı şey oluyor zaten; biri de çıkıp ben hayvanlar gibi çalıştım, arkadaşlar ineklediğim için benimle hep dalga geçtiler, sıkıyorsa şimdi de geçsinler demiyor.

6) Elinde 1 milyar dolar bütçe var, oyun yapman isteniyor. Daha önce hiç denenmemiş bir şey olacak, ve gerçekten senin beklentilerini, senin oyun zevkini yansıtacak. Hangi türde nasıl bir oyun tasarlardın?
Her ne kadar varsayımlar üzerinden konuşuyor olsak da 1 milyar dolar gibi bir bütçeyi tek bir oyuna harcamak günümüz koşullarında bir hayli mantıksız olurdu. Sadece oyun yapmak için kullanmak da mantıksız olurdu tabii ama orasını ihmal edelim şimdi. İki plan geliyor aklıma. Birincisi, tamamını ar-ge'ye (araştırma-geliştirme)

"Kızlarla tanıştığın zaman, bir oyun dergisinde yazarım dediğinde tepkileri ne yönde oluyor?"



harcamak. Doğrudan bir oyun yerine genel olarak oyun teknolojilerine yatırım yapmak çok daha faydalı sonuçlar doğuracaktır sanıyorum. İkinci olarak bu bütçeyi hem Türkiye'den hem de dünyadan bir sürü bağımsız yapımcıyı desteklemek amacıyla kullanabilirdim. Benim aklıma yeni bir fikir gelene kadar onlar yüzlercesini uygulamaya koyabilirdi bu sayede. Bak o kadar para verdin, yine oyun yapamadık iyi mi... Paranın fazlası derdin alâsı vesselam.

7) Drannn! diye biten mektupların arkasından konuşur musun?
Umut Sofuoğlu

Teorik olarak gelen bütün mektupların *arkasından konuşuyorum* zaten. Daha da önemlisi, siz benim cevaplarımın arkasından konuşuyor musunuz acaba? Hı?

P.S. Yayınlamazsan da olur. Cevaplaman beni fazlasıyla mutlu edecek zaten :)
Bunu yazmamış olsan bayağı dramatik bir son olacaktı Umut, bir çuval inciri berbat ettin =P Mektubun için teşekkür ederiz, müsait bir zamanında tekrar aramıza katılımını bekleriz.

YETİŞ EREN ABİ!

Tamam acil bir durum yok. Dikkat çekmek için attım o başlığı :P
Açılın, ben oyun dergisi editörüyüm!

Oyungezer'i bir seneden uzun süredir okuyorum ve nedendir bilmem, hep Posta İdaresi'nden başlıyorum (yazdıklarım yayınlansın diye yağ çekiyor da olabilirim ;) Müsaadenle sorularıma geçiyorum:
En azından dürüstsün diyeceğim ama başlığı hatırlayınca diyemiyorum. Zeki değilsin ama çalışkansın o zaman. Bu sefer de iltifat mı ediyorum hakaret mi belli değil, ehem.

* Eren Okka neden oyun incelemiyor? Onun neyi eksik? :)
Geçtiğimiz ay Tuğbek Abi tarafından derginin mail grubuna atılan (ve ardından ofiste bayağı bir geyiği çevrilen) bir yazıda görev tanımı olarak "hoşuna giden işler" yazıyordu Eren için. Böyle de bir görevi var işte kendisinin. Yine de önümüzdeki aylar içerisinde *Portal 2*'yi incelemeyi planlıyor mesela, ofiste kulis yapıyor, yazı işlerinden imzalı söz istiyor, etrafa tehditler savuruyor. Ofis ahalisi endişeli. Bir de yazın, eğer buralara da uğrarsa, *Catherine* var incelemek istediği. Araya birkaç bağımsız yapım oyun da sıkıştırabilir belki, kendisine sormak lazım.

* Orta karar bir işlemci, orta karar bir ekran kartı, 2 GB da bellek... AC Brotherhood PC'ye düştüğünde bu sistem altından kalkabilir mi?
Göz kararı tuz bir tencere makarnaya yeter mi gibi bir soru olmuş bu vallahi. Orta karar bir sistem orta karar bir performansta çalıştırır diyebilirim ancak.

* Bana şöyle kurtadam temalı, senaryosu da sağlam 5-10 tane (!) film ve oyun tavsiye edebilir misin?
Cevap olarak bu tarz soruların yanıtını bulabileceğin şöyle bir kaynak vereyim istersen sana: bit.ly/g2P2ip

* Umut Yanık isimli yazarı mı aldınız? Şık durmuş, çok açmış sizi :)
İyi denemeydi, Umut.

* Ben de şık durayım mı? (yazar olmak istiyorum!) :)
E sen de yaz o zaman.

* Dinozorlar Savaşıyor var ya...
Cümlenin gidişatında bir tehlike seziyorum...


Bu resimde Honda'nın diğer arabalar üzerindeki ezici üstünlüğünü görüyoruz.

...orada Tuğbek'le Sinan'ın diyaloglarında gerçeklik payı var mı? Yani nostalji mi fantezi mi? :)
Oh, beklediğim gibi sonlanmadı çok şükür. Politik açıdan doğru olmak üzere, "gerçek olaylardan esinlenilerek hazırlanmış" diyebiliriz sanırım.

* Askere kısa dönem gidip şipşak bitireyim mi, yoksa yedek subay olup kafamı mı dinleyeyim? Ya da hiç gitmeyeyim desem? Bir yol var mı sence?
Yurt dışına "kaçma" şansın varsa, en temizi o. Milletvekili çocuğuysan zaten işin kolay. Yoksa ya erkeklerden hoşlandığını söyleyeceksin (ve bunu ispat edeceksin) ya da, cesaretin varsa, vicdani reddini açıklayacaksın... Ya da dur bir dakika... İyi denemeydi, komutanım!

Hepisi topusu bu. Öpücükler, kucacıklar.
Murat

> *"O can sıkıntısı içerisinde Oyungezer her zaman olduğu gibi yardımıma yetişti. Ve ben de, Ulu Goyun'a şükranlarımı sunmak için o an bir şiir yazmaya karar verdim."*

İDARE-İ POSTA

Selam Oyungezer,
Bu postayı methiyeler dizmek üzerine atmadım. Alanınızdaki diğer dergiler gibi böyle bir beklenti içinde olmadığınızı biliyorum. Postanın içeriği sorularım ve eleştirilerim hakkında olacak:

æ Öncelikle derginizin dağıtımı konusunda sıkıntı çektiğiniz aşikar. Derginizin ofisinize en yakın alışveriş merkezlerinde ayın 20'sinden sonra bile bulunmadığını biliyor muydunuz? Bilirsiniz ki buralarda dergiyi temin edebileceğimiz pek yer yok. En azından oralara erken gelmesini istiyorum.
Bulunamamasının sebebi gelmiyor olmasından değil kalmıyor olmasındandır ancak. Dergi İstanbul'da piyasaya çıktığı gün buradaki Carrefour'a da geliyor mesela. Dergiyi bulmakta güçlük çektiğiniz özel bir yer varsa bize bildirebilirsiniz ama, dağıtım şirketine hemen iletiyoruz bu gibi durumlarda.

æ Gel gelelim CD mevzusuna. Bunu söylediğim için üzgünüm ama 8 GB dolusu CD'niz ne yazık ki boş. Acaba sizden rica etsem, CD'lere anime benzeri özgün içerikler ekleyebilir misiniz? Bunu yapabilirseniz çok makbule geçer.
CD değil, DVD (hemen savunmaya geçen editör modeli). Boş demeyelim de içinde ilgimi çeken bir şey bulamıyorum diyelim ona istersen,

Gezenti — Ozan Kelleci



Bu ay gezenti gelmediği için geçtiğimiz aylara bir gezinti yapıyor, Ozan'ın evine konuk oluyoruz. Karşınızda Gofret. Hiç de tatlı bir şey değil açıkçası, ama kendisi sürekli gezdiği için bu fotoğrafta hem doğasına hem de gezenti bölümüne aykırı bir poz veriyor. Tamam Gofret, şimdi dilediğin kadar yuvarlanabilirsin.

Mektuplarınız için adresimiz, postaidaresi@oyungezer.com.tr. Siz de yazın, siz de bir şeyler söyleyin. Söylemezseniz bundan sonra bütün aylar 28 çekecek, dört yılda bir de yılda on bir ay olacakmış!


Mart ayında doğan tüm StarCraft II severlerin doğum günü kutlu olsun!

öbür türlü biraz haksızlık oluyor çünkü. Bana kalsa verelim tabii anime, ben de anime hastasıyım. Lakin yer sorunu bir yana, yasal olarak verebileceğimiz pek bir anime yok ortada. Web üzerinden ücretsiz olarak izlenebilenlerin bile çoğu telif hakları yasası gereğince başka yerde paylaşılamıyor. Yine de içerik anlamında herhangi bir öneriniz varsa yazın bize, dvd@oyungezer.com.tr adresine gönderin. DVD'nin başka bir yerine uymasa bile Bonus bölümüne ekleyebiliriz.

æ Piyasada bir sürü işlevsiz medyanın tiki dergi varken acaba sizin isminizi neden daha fazla duyamıyoruz? Bir fuar, bir konferans, bir organizasyon olsun... Neden yok bunlar? Talep ediyorum.
Fuarlarda stant açmıyoruz ama bazen konuşma yapıyoruz, onun haricinde çeşitli oyun organizasyonlarına ve üniversite etkinliklerine de katılıyoruz. Var yani aslında böyle şeyler.

æ Sonralıkla, geçen ay yine derginizi bulamadım. Ararken elime başka bir dergi denk geldi. Dedim dergisiz olmaz, başka bir dergi alayım dedim. Kapağına baktım. Daha doğrusu bakmaya çalıştım ama derginin çuvalındaki eşantiyonlar kapağı görmemi engelledi. Gerçekten kapağı görmek için çok uğraştım. Baktım olmuyor, yerine koydum. Sizinkinin kalitesine benzer bir şey aradım ama eve elim boş döndüm. Bu zamana kadar derginizi hiç elime alıp da rafa geri koyduğumu hatırlamıyorum. Kalitenizi ve içeriğinizi bozmadığınız ve çıtanızı her ay daha da yükselttiğiniz için teşekkürler.
İmkanımız olsa biz de derginin yanında daha sık promosyon yapmak isteriz aslında, onu belirtmekte fayda var. Ancak tamamen oraya yüklendiğinizde ve promosyonlar dergi içeriğinin önüne geçtiğinde pek hoş olmuyor tabii. Çıkan oyunlar açısından kıt bir ay dahi olsa, okunabilir kaliteli içerik üretme konusunda bir sorumluluğumuz var size karşı. Bu konuda en azından bugüne kadar başarılı da olduk sanıyorum.

Son olarak, içimden gelenleri yazdım. Mektubumu derginizde paylaşırsanız müteşekkir olurum. İyi çalışmalar.
Hikmet Alacaklı

Biz teşekkür ederiz. İçinizde tutmayınız, yine yazınız efendim.

TAM OLARAK BİR KONU YOK

Merhaba Eren Abi. Aslında bu yazıyı güya haftalar öncesinden yazıp yollamayı düşünüyordum. Lakin tembelliğimi yeni üzerimden atabildim. Yazıma önce sizi överek başlamak istiyorum. Uzun süredir Oyungezer alıyorum hatta şu anki bazı saygıdeğer yazarları (Sinan Abi, Serpil Abla gibi...) da önceden biliyor, beğeniyle takip ediyorum... Hepinize teşekkür etmek istiyorum. Bana oyunlardan çok daha fazlasını verdiğiniz ve öğrettiğiniz için.

Yazının kalanını okumasan bile sırf bu teşekkürümü duyman iletmen bile yeter benim için ama yine de oku ya iyidir, yaratıcı mesajları sevdiğini biliyorum :D Hazır mısın? Başlıyorum:

1- İmkanın olsaydı ne tür bir oyun yapmak isterdin?
Birkaç mektup önce de konusu geçmişti, bu sefer işin maddi yönünü tamamen bir kenara bırakıp cevaplayayım. Video oyunlarında mutlak serbestlik günümüz şartlarında ulaşılması imkânsız gibi görünen bir hayal bildiğiniz üzere. Geçtiğimiz yıl çıkan *Sleep is Death* şimdiye kadar gördüğüm en zarif ama bir o kadar da hin çözümü sunuyordu mesela, ama ben internet bağlantısı olmadan, aklınıza gelen her türlü olasılığı programlamak gibi bir yola da başvurmadan, bir çeşit yapay zeka üzerinden şimdiye kadar denenmemiş yeni bir yöntem hayal ediyorum. Uzun zamandır aklımda olan bir diğer fikirse, herhangi bir türde bir oyun yapıp içine bir çeşit "kader" sistemi entegre etmek. Popüler anlamıyla kadere inanmıyorum ama onu oyunlarda uygulamanın çok ilginç olacağını düşünüyorum. Benden önce davranırsanız buyurun, fikir sizindir (:

2- Kızlarla tanıştığın zaman, bir oyun dergisinde yazarım dediğinde tepkileri ne yönde oluyor, inek muamelesi yapıyorlar mı?
Bu şekilde tepki verecek insanlarla tanışmamaya gayret gösteriyorum ki bu da beni en az onlar kadar ön yargılı yapıyor sanırım... Hımm, sen sorana kadar bunu fark etmemiştim doğrusu. Teşekkür ederim.

3- Gerçek olmasını istediğin bir sürü oyun olmuştur ama birinci sıranda hangi oyun var? Zor bir soru oldu galiba o zaman direkt şu olsaydı bu olsaydı der misin birinciyi mirinciyi boşver de.
Zor oldu sahiden ama zor olmasının sebebi aralarından birinciyi seçmeye çalışmam değil, şimdiye dek herhangi bir oyunun gerçek olmasını dilediğimi hatırlamıyor olmam. Kurgu olduğu yerde kalsın, arada bir ziyaret edelim yeter.

4- Bir serinin oyunlarının yapımcısının değişmesi beni tedirgin ediyor. Niye FEAR 3'ü Monolith yapmıyor, neden Max Payne 3'ü Remedy yapmıyor diye sormadan edemiyorum. Rezil edecekler mi onu da bilmiyorum.
Tedirginlik duymamızın sebebi bu bilinmezlik değil mi zaten? Emin ellerde olmayınca bir kurt düşüyor içine insanın, oradan ancak oyunla birlikte çıkıyor. Bazen içinizden bir parça umudu da çalıp yanında götürüyor.

5- Bazen oyunlardaki garip mantık hatalarını (hayır gerçeklik bazında düşünme bunu) göz ardı edemiyorum. Örnek vermem zor şimdi ama canım sıkkın.
Gerçeklik bazında deseydin verecek bir cevabım olurdu; gerçeklik kaygısı taşıyan oyun değil, sizsiniz derdim muhtemelen. Sen neyi kast ediyorsun, yazmadığın için bilemiyorum tabii ama özellikle kendi içinde çelişkiler barındıran oyunlar, ya da genel olarak eserler, benim de canımı sıkar.

6- İnci Sözlük hakkında ne düşünüyorsun peki?
Ağzı bozuk tavırlarını son derece itici bulmakla beraber, organize olup bir iş başarma yetilerini takdir ediyor, lakin daha faydalı amaçlar için kullanabileceklerini düşünüyorum.

7- Half-Life 2 Episode 3 vardı, ne oldu o?
Tuhaftır ki bu kez bu soruya verecek yeni bir cevabımız var! *Portal 2*'nin achievement listesinde yer alan "Ship Overboard" ve "Discover the missing experiment" şeklindeki açıklaması, EP2'de bahsi geçen Borealis adlı gemi olabilir ve buradan EP3 ile bir bağlantı kurulabilir! Evet, bu kadar. Ehe.

8- Goyun'un oyunu olacak mı? Oyungezer ekibi olarak öyle bir şey düşünüyor musunuz? Platform oyunu mesela?
Aranızdan kimsenin yapmaya niyeti yoksa ben yapacağım, evet.

Aslında sorularım bitmedi ama şimdilik seni rahat bırakıyorum. Geri geleceğim >:D
Alp Pektaş

Pek keyifli bir mektuptu, teşekkür ediyorum Alp. Yolun düşerse yine uğra buralara.

Efendime söyleyeyim, hatta utanarak söyleyeyim, derginin muhtemelen en son yazılan satırlarını okuyorsunuz şu an. Ofiste son bir telaş, dergi bitirilip matbaaya gönderilecek. Tabii bunun için öncelikle benim hemenbuyazıyısonlandırmamgerekiyorhaydikalısağlıcakla! Vın! *-Eren Okka*

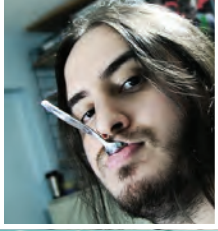
Diyor Ki... R. Cem "CyAN" Bayan

Yıl 2001, on dört yaşımdayım. Üç arkadaşımla beraber internete kafeye gitmiştik. Oradaki yaş gurubundan sadece biz vardık. Büyükler (18-19 yaşındaki abiler oluyor) kendi aralarında CS çeviriyor, "Bizi de aranıza alabilir misiniz?" deyişimizde, "Olmaz sizin yaşınız küçük, hem biz arkadaşlarla kurduk, kidine maç yapıyoruz." cevabıyla boynumuz bükülüyordu.

Yıl 2011, yirmi üç (ay itibariyle) yaşındayım. Üç arkadaş gene internet kafeye gittik, 2'ye 2 maç yapıyoruz. 12-13 yaşlarında iki çocuk geldi, "Abi biz de oynayalım, hem biz zayıfız..." Bu sözleri duydum, irkildim. On yıl önce söylediğim sözler bana geri dönüyordu. Arkadaşlarıma baktım, "Haydi beyler toparlanıyoruz." dedim. Kafeden çıktık. "Ne oldu Cem?" sorusuna, geçmişimden kaçıyorum diyebildim ancak.

PIXEL

"Last Flowers" Performed by Radiohead



VOLKAN TURAN
volkan@oyungezer.com.tr

AYIN ÖNERİLERİ

Şimdiden Haziran'daki **Iron Maiden** konserine hazırlık yapılır!
Radiohead-King of Limbs, **PJ Harvey**-Let England Shake, **Devildriver**- Beast albümleri dinlenir.
Blue Valentine izlenir, ağlanır!

Orta yaşlı, kendine güveni tam, güzel bir öğretmen sınıfın ortasında durup henüz lise çağındaki çocuklara hayatla ilgili tespitlerini anlatırken hiçbir öğrenci tarafından dikkatle dinlenmiyordu. Ta ki öğretmeni onlara bir itirafta bulunana kadar. "İçinizden biri" dedi, "kızımı öldürdü". Bir anda tüm sınıf sus pus olup hayat sınırlarından içeri giren öğretmenin sözlerini dinlemeye başladı. Öğretmen, kızını kaybettikten sonra kapkaranlık bir uca sürüklenmiş ve intikam yemini etmişti. Yani o sınıftaki katil çocuğu bulacak ve intikamını alacaktı. Peki kimdi katil? Belki tek bir çocuk, belki birkaç tanesi, belki de tüm sınıf. Kocaman bir hayatın 30 küsur kişilik sınıfta gizlenmiş olması tesadüf değildi. Aile sevgisiyle büyümeyen bir kız çocuğunun hikâyesine de üzüldük, hayatı sanal dünyadan olan çocuğa da, büyümüş de küçülmüş olan oğlana da, sapıkça fantezileri olan velede de, içinde bir canavar besleyene de... Hepsi birbirinden ayrı hücrelerdi ama o sınıfın içinde birleşiyor ve tek bir organizmaya dönüşüyorlardı. Ve böyle bir organizmada artık masumiyete yer yoktu. Yıkılmıştı o tabu çoktan. Sevgi dolu, genç öğretmenin kızı öldürülmüştü bir kere. Çarklar dönmeye başlamıştı. Ölüm her şeyi değiştirebilir güçteydi ve bu hikâyede iyi bir son yoktu...

2010 yapımı **Kokuhaku (Confessions-İtiraflar)** şimdiden kült Japon filmleri arasına girdi. Oscar'da direkten dönmesi bir şey değiştirmez, yazar ve yönetmen **Tetsuya Nakashima** yaşadıkça tabularımızla yüzleşmeye devam edeceğiz. *Memories of Matsuko* filmiyle yıllarca akıllardan çıkmayacak anılar bıraktıktan sonra Kokuhaku, tam bir kalp krizi etkisi yaptı bende geçtiğimiz ay. İnsan bir süt damlasının yere düşmesinden ne kadar büyülenebilir, görmek için bu sanat eserine bakmanız gerekiyor. Biz Türklerin de tabularını, komplekslerini yıkıp benzer sanat eserlerine imza atmasına ise en az 20 yıl var (bu tempoyla).

DREAMCAST COLLECTION (ÜNLEM ÜNLEM ÜNLEM)

Geçtiğimiz aylarda, bazı Dreamcast oyunlarının dijital olarak tekrar elden geçirilip satışa sunulacağını açıklamıştık ama bunların bir koleksiyon halinde düzenlenmesi bize de sürpriz oldu. Siz bu satırları okuduğunuzda, çoktan XBLA'den satışı yapılmaya başlanacak koleksiyonda Sonic Adventure, Crazy Taxi, Space Channel 5 Part 2, Sega Bass Fishing oyunları yer alıyor. Hem de hepsinin HD ve geniş ekran özellikleri bulunuyor. Avatar Awards, liderlik tablosunda yer alma gibi destekleri de var. Dileriz bu tip koleksiyonların sayısı XBLA için artar, biz de kaçırdığımız oyunları oynama fırsatı yakalarız. Shenmue diye bağırsak buradan, duyarlar mı dersiniz?



SEGA'DAN ASRIN KIYAĞI!

"X firması, Y adında bir koleksiyon paketi çıkarıyor" tarzı haberleri buradan sizinle çokça paylaştık. Ama ilk kez bu kadar retro ve "oyuncuya hizmet" kokan bir koleksiyon haberini sizinle paylaşıyoruz. Sega, "Sega Genesis Classic Collection Gold Edition" adında, 46 oyunluk bir paketle bizleri yeniden tavlamayı planlıyor. 15 Mart'ta çıkması planan bu pakette neredeyse tüm Sega klasikleri var. En önemli olanları sıralayayım; Golden Axe, Altered Beast, Ecco the Dolphin, Shinobi 3, Sonic 1-2-3-3D Blast-Spinball, Alexx Kidd, Golden Axe 2, Shining Force1-2, Streets of Rage 1-2, Gunstar Heroes, Virtua Fighter 2, Galaxy Force... Daha ne olsun!



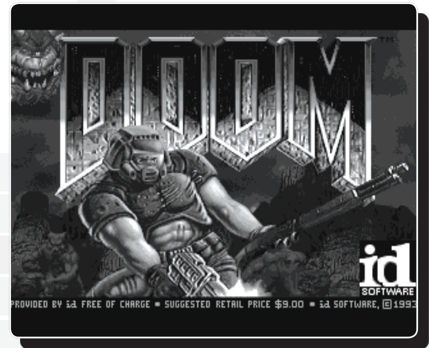
The Future Is Now SNK®

EFSANENİN SONU MU GELDİ?

Geçen ay korkunç bir söylenti çıktı ortaya. KoF 12'yle rezil olan, KoF 13'le de umduğunu bulamayan ve yıllardır KoF manyaklarını üzen SNK Playmore, oyun üretim departmanını kapattı ve bundan sonra sadece port yapma kararı aldı. Her ne kadar SNKP bunu yalanlasa da, King of Fighters'ın şu anki yapımcısı Masaaki Kukino'nun istifası ve eski SNK oyunlarının PS3 ve PSP için ardı ardına duyurulan port'ları bize gereken cevabı verdi aslında. Bu da bir nevi KoF serisinin sonu anlamına geliyor. Tamam, silin gözyaşlarınızı…

HESAP MAKİNESİNDE DOOM OYNAMAK!

Doom'un şu güne kadar hangi platformlara çıktığını şuraya yazmaya kalksak iki sayfa dolar, oyun böylesine eski ve güçlü olunca her yerde görünmesi de son derece normal tabii. Ama bir yere kadar... Örneğin buzdolabının üzerindeki LCD ekranda Doom çalışsa şaşırmazdık ama konumuz "Doom'un bir hesap makinesinde çalışması" olunca, sizinle paylaşmadan edemedik. Omnimaga adlı, bizim de yeni duyduğumuz bir sitede, Doom hayranları Texas Instrument "TI-Nspire" adlı hesap makinesinde oyunu çalıştırmayı başardı. Oyun henüz beta aşamasında ve ilk 30 saniyeden sonra çökebiliyor ama ekip kararlı; oyunu baştan sona çalışabilir hale getirip tarihe geçecekler. nDoom çıktığında siz hâlâ hesap makinenizde LEBLEBİ mi yazıyor olacaksınız? Ne banal!



PSN



TETRIS HD

-YİNE TETRİS, HEP TETRİS

Şu an dünyada Tetris oynamamış ya da hiç duymamış biri olduğunu pek sanmıyorum. 1986'dan beri başımıza musallat olan bu mini mucize, çoğu Türk ailesi için de ailece oynanan ilk oyundur. Bu yüzden oyunun mantığını tekrar anlatarak kafanızı şişirmek istemiyorum. Bu seferki yeni cilalarımız HD desteği, 5.1 ses seçeneği (bu oyunda 5.1'i ne yapacaksak), online destek falan fıstık işte. Artık oyuncuları iyice baydıklarını kendileri de anlamış olmalılar ki birkaç yeni mod daha eklemişler. Online takım, eski kayıtlara karşı kapışma, Versus gibi seçeneklerin yanında birkaç tane de yeni tek kişilik mod var. Ama zaten bunların kralı Tetris DS'te vardı, o yüzden batı cephesinde değişen pek bir şey yok kıymetli okurlar. 25 yıldır çubuk bekleyenlerden değilseniz ya da Tetris'i hiç duymayacak kadar taşın altında yaşamadıysanız görülmeye değer yeni bir şey yok, inanın bana. Hakikaten biri uyarsın şu adamları artık, sıktı bu her güne yeni bir Tetris yani…
-Emre S.

Platform: PS3
Çıkış Tarihi: 4 Ocak 2011
Fiyat: $9,99
Yapımcı: Electronic Arts
Oyuncu Sayısı: Çooook



XBLA



HAUNTED HOUSE

NE VAR KORKACAK CANIM BUNDA?

7-8 yaşlarında bir çocuğum. Annemler pazara gitmiş, bense evde tek başıma adventure oynuyorum Atari 2600'da. Ama oynamıyor, yaşıyorum oyunu adeta. Peşimdeki ejderhanın nefesi ensemde, çılgıncasına kaçıyorum. İnanın bu kadar kaptırmıştım kendimi oyuna. Çünkü eskiden öyleydi, kendi hayal gücünüzü de kullanmak zorunda kaldığınızdan daha çok giriyordunuz oyunun içine. Aradan yıllar geçti, Haunted House tekrar geldi önüme, bu kez Luigi's Mansion tadında grafiklerle makyajlanmış ama amacımız aynı; büyülü vazonun dört parçasını bulmak. Aksiyondan ziyade bulmaca var oyunda, çevremizdeki eşyaları doğru kullanarak kapıları açmaya ve özel taktikler uygulayarak da canavarları yenmeye çalışıyoruz. Oyunun özüne sadık kalınmış ve kuleler, zindanlar falan derken atmosfer gayet iyi kotarılmış ama bu sefer pek korkutamadı beni ya. Hatta kısa sürede sıktı diyebilirim. Ben mi yaşlanıyorum yoksa oyun mu kötü olmuş diyeceğim ama kafamdaki pikselleri sayınca 24 çıkıyor. O yüzden ikincisi daha mantıklı (hayır, 24 küçük bir sayı). **-Emre S.**

Platform: Xbox 360
Çıkış Tarihi: 28 Ekim 2010
Fiyat: $9,99
Yapımcı: Atari
Oyuncu Sayısı: 1



PİKSELASYON

PİKSELLERİNE KADAR İNCELEDİĞİMİZ OYUNLAR

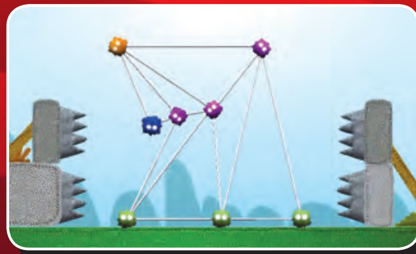


REBUILD

Bu sefer zombiler korksun

Yine mi zombi oyunu demeyin! Bu seferki oyunumuz bir hayli taktik ve strateji gerektiriyor. Tamamen kuşatılmış bir şehrin minik bir bölgesinde savunma yapmaya başlıyor, şehrin tamamını baştan kurup geri almaya çalışıyorsunuz. Yemeğiniz, insan gücünüz, silahlı güçleriniz çok sınırlı. Her seçiminiz, bir şeylerden vazgeçmek anlamına geliyor ve bu da oyunu daha heyecan verici yapıyor. Günler geçtikçe zombilerin tutsağı olmuş diğer şehir birimlerine el atıyor ve buraları da tek tek zombilerden arındırıyorsunuz. Bu sırada savunmanızı güçlendirmeli ve kaynaklarınızı en doğru şekilde dağıtmalısınız. Özetle SimCity'nin zombilisi desek, biraz fikir verir belki. Flash oyunların başında uzun süre kalmayı sevenler için bire bir Rebuild. -Volkan

http://bit.ly/fqjpMq



GOW

-Gow'un eski final soruları var mı sende?

Birbirine kirişlerle bağlı Gow toplarını, doğru bağlantı noktalarını keserek yok etmeye çalıştığımız bir oyun bu. Kirişleri kestiğimiz noktalara ya da yok ettiğimiz Gow'lara göre sistem sallanıp şekil değiştirmeye başlıyor ve ortaya çok da komik görüntüler çıkıyor. Bize de düşen tam bu anlarda doğru hesaplamalarla Gow'ları yok etmek. Bir de birkaç farklı türü var bunların, mavi olanlar sadece tuzaklarda ölürken kırmızı olanlar değdiklerini yok ediyor falan. Çok yaratıcı bir bulmaca oyunu olmuş bence, ki gayet zor olmasına rağmen oynattırıyor kendini. Bir an kaptırıp tekrar üniversitede statik sınavına girer gibi hissettim kendimi. Tabii bu statik dersine göre "biraz daha" eğlenceli. -Emre S.

http://bit.ly/dVUlHj



BALLOON DIASPORA

Bedava macerayı kim sevmez?

Balloon Diaspora, ücretsiz dağıtılan bir adventure oyunu. Cardboard Computer adlı bir firmadan çıkmış bulunuyor ve 3D olan bu adventure oyunu, kesinlikle denenmeyi hak ediyor. Oyunun tarzı biraz Myst'e benziyor ama onun kadar ıssız değil, gayet diyalog odaklı. Elbette o kadar zor bulmacalar yok, asıl amacınız balonunuzu tamir etmek. Zorlasanız 30 dakikada oyunu bitirirsiniz ama müziklerini ve atmosferini çok beğeneceğinizden emin olun. Aşağıdaki adresten dilerseniz müziklerini de indirebilirsiniz. Eğer oyunu beğenirseniz, 5 dolar karşılığında; oyunun önceki aşamalarını, çizimlerini ve başka detayları PDF olarak alabilirsiniz. 20 dolarlık Limited Edition'da ise özel tasarımlı USB bellek içinde müzikler ve PDF bulunuyor. 50 dolarlık Deluxe Edition'da da USB dahil 18*24cm özel çizim bir poster bulunuyor.

http://bit.ly/fU7DIG

DİNOZORLAR SAVAŞIYOR

Yıllardan orta iki, mevsimlerden karpuz. Kahramanlarımız halen takvimin kıymetini bilecek yaşa ermemişler. Ama o da ne, bir tanesi sanki yaratıcılığını keşfetmek üzere.

Sinan: Tuğbek sahile gidiyoruz hadi!
Tuğbek: Gelemem ben işim var.
Sinan: Napıyon olum yaz tatili geldi yeni mi ders çalışıyon? Defter getirilir mi tatile manyak.
Tuğbek: Ders çalışmıyorum akıllım oyun yapıyom.
Sinan: Aaa kağıt oyunu mu yapıyosun?
Tuğbek: Yaaa üff niye kâğıt oyunu yapiyim Commodore oyunu yapıyorum.
Sinan: Deftere resim çizince Commodore'da mı oynicak hehehe…
Tuğbek: Ya hayır ya deftere her şeyi çiziyorum ki sonra bilgisayara yapıcam.
Sinan: Basic yazmayı mı öğrendin?
Tuğbek: Yok daha değil ama orası kolay önce oyunun her şeyini çiziyim sonra öğreniriz.
Sinan: Ne peki oyun?
Tuğbek: Real Commando ismi. Commando gibi aynı sen böyle koşup düşmanları vuruyorsun ama tepeden değil de adamın gözünden görüyon.
Sinan: Nasıl yani?
Tuğbek: Ya bak şimdi Pit Stop'da hani tepeden bakıyon ya arabaya, ama Test Drive'da arabanın içinden görüyon ya. Commandos'da tepeden bakıyon, benim oyunda komandonun içinden görüyon öyle.
Sinan: ???
Tuğbek: Ya Fighter Bomber gibi düşün ama uçak değil komandosun.
Sinan: Nasıl görüyon olum komandonun içinden kafayı mı yedin. Komandoyu görmezsin ki o zaman, komando olmaz ki oyun.
Tuğbek: Iıııhhh… Görmeyiz di mi o zaman?
Sinan: Görmezsin tabi şaşkın.
Tuğbek: Ama silahını da görmez miyiz, silahını görürüz böyle silahı kime çevirsek o ölür mesela.
Sinan: Sen bir silahsın yani ilerliyorsun. Böyle oyun mu olur Tuğbek?
Tuğbek: Olur hem de bal gibi olur, ben yapayım görürsün.
Sinan: Yap yap da görelim hehehehee
Tuğbek: Ben yapiyim çok da zengin oliyim gör sen. Testaroza alcam seni de gezdirirsem.
Sinan: Sen araba kullanmayı biliyomusun ki?
Tuğbek: Blmiyom ama orası kolay.

UNUTULMAZ SERİLER





-"S" SİLAHINI BANA BIRAK!

CONTRA

Şu hayattaki en büyük hayallerimden biri, çocukluğumdan beri zevkle izlediğim Sylvester Stallone'la tanışmaktır. Meğersem kendisinin en sevdiğim oyunlardan birinde bile gölgesi varmış da haberim yokmuş. Contra'daki Lance Bean bile ondan modellenmiş. Büyüksün Sly baba!

Şaşkınlık belirtileri göstermek konusunda acele etmeyin, çünkü serinin yapımına dair ilginçlikler bununla bitmiyor. 1987'de Koji Hiroshita, o dönem için pek yaygın olmayan co-op seçeneğini kullanıp aksiyonda zirve yapan bir oyun planlıyor. Lance'in yanına Arnold Schwarzzenegger'den esinlenilen Bill Rizer da eklenip silahların power-up'larla geliştirildiği oyun sistemi de tutunca yeni bir güneş doğuyor arcade'lere. Ha o karakter isimleri de Alien filminde oynayan aktörlerden gelme, haberiniz olsun.

Tabii oyunun İran-Kontra skandalından birkaç ay sonra ortaya çıkması ve adının Contra olması bir rastlantı mıdır bilinmez, ama bu side-scroll oyununun gerilla savaşçılardan çok daha fazla tuttuğu kesin. Tabii hemen ardından sayısız port ve devam oyunu geldi (bu cümleyi de her ay yazmaktan papağana döndüm). Özellikle bu port'lardan NES versiyonu arcade'den bile daha başarılı olarak, MSX2 versiyonuysa aynı anda iki hareketli karakteri kaldıramayacak kadar teknoloji yoksunluğuyla tarihe geçti. Bu arada pis zihinlerimize doğru yolu göstermek isteyen sansür efendileri de oyunun Japonya dışındaki versiyonlarında insan yerine robot kullanarak adını Gryzor ve Probotector'e çevirdi.



Kısa sürede kişisel favorim Castlevania'yla beraber Konami'nin dinamo serilerinden biri haline Contra, her yeni oyununda ufak da olsa yeni sistemler deneyip sevenlerini gayet mutlu etti. Ama ne olduysa seri PlayStation'a geçince oldu. 3B serinin ruhuna hiç uymadı ve eski günleri mumla arar olduk. Ta ki DS'teki Contra 4'le öze dönüşün yaşanmasına dek. Konami hatasından ders almış olmalı çünkü klasik tarz yeni bir oyun daha yolda: Hard Corps Uprising.

Öykülerinde kimi zaman geleceği, kimi zaman uzaylıları bile kullanan Contra, bu tarzı da ayağa kaldıran bir kilometre taşı oldu adeta. Şimdiye kadar çıkardığı 13 oyunla da tarihin en popüler serilerinden biri haline geldi. Vampire Weekend'in son albümü bile adını seriden aldı ya (I-ıh, sadece isim benzerliği -Serp.)! O kadar uzun uzadıya bahsettik, gel de her tarafa güdümlü roket saydırma şimdi! - EMRE SÜMER











MIKE HAGGAR

SÜPER ÇIPLAK ADAM!

Bizim yerel seçimlere bakıyorum da, resmen çok sönük hayatlar yaşıyoruz biz ya. Milletin belediye başkanı Haggar, iki metre boyunda, 120 kilo ağırlığında, eski Amerikan güreşi şampiyonu bir adam. "Sen gerçekte öyle bir başkan mı var sanıyorsun akıllım?" diyen uyanıklar, Haggar da profesyonel bir güreşçi olan ve dört yıl Minnesota'nın başkanlığını yapan **Jesse Ventura**'dan esinlenerek yaratılmış bir karakter, haberiniz var mı? Naber?

Tipi Ventura'dan, tarzı ve hareketleri de **Randy Savage**'dan modellenen Haggar (yalnız şimdi fark ettim, adam her şeyiyle klonmuş), ringleri sarstığı yılların ardından **Metro City**'nin belediye başkanı olmuştur. Ki bu da bizim arcade'lerde harıl harıl oynadığımız 1989 yapımı *Final Fight*'a denk geliyor. Şehirde terör estiren Mad Gear Gang'in, işbirliği için teklif ettiği rüşveti kabul etmemesi sonucu biricik kızı Jessica kaçırılmıştır. Bu yüzden yanına kadim dostu Guy ve kızının yavuklusu Cody'yi de alan Haggar, tekrar sokaklara dönmüş ve adaleti suçlulara "kendi elleriyle" tattırmıştır.

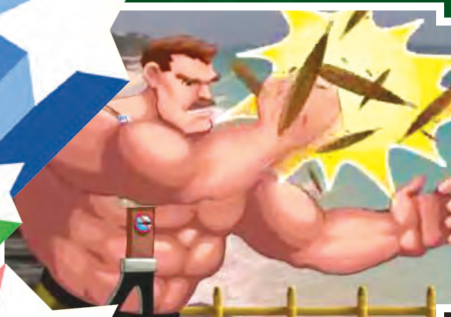
Dövüşken başkanımızın sokaklara inişi, *Final Fight*'ın iki devam oyunu boyunca da sürmüş, bu bol aksiyonlu hayatın ardından da emekli olunca kendine bir bot tamiri dükkânı açarak inzivaya çekilmiştir. Ya bir de, Manhattanlı olmasına rağmen bu modern oyunlarda Haggar'ın neden İskoç aksanıyla konuştuğunu anlayabilen var mı?

Final Fight'ın üç oyunu yanında güreşçi yıllarını da anlatan *Slam Masters* serisine de başrolden giriş yapan Haggar, Capcom'un sayısız oyununda şöyle bir görünmüş, dövüş oyunlarının da kapısından dönmüştür hep. Dâhil olduğu ilk dövüş oyunu, *Capcom Fighting All-Stars* da iptal edilince bu konuda tüm umutlarımızı yitirmiştik ki *Marvel vs Capcom 3*'le vuslata ermiş olduk. Haggar ortaya çıktıktan kısa süre sonra oyun dünyasının en popüler karakterlerinden biri haline gelmiştir ve öyle de kalmıştır. Düşünün, yaratıcısı Capcom bile Zangief'i ondan esinlenerek yarattı yani!

Bizim belediye başkanımız da Hakan olsun bence bundan sonra. Ne bakıyorsunuz goyunseverler, çok mu garibinize gitti?
-EMRE SÜMER

KİMLİK

Doğum Yeri / Yılı: Manhattan / 3 Eylül 1943
Yapımcı Firma: Capcom
Mesleği: Belediye Başkanlığı, sokak temizliği
Favori Platformları: Arcade, SNES, PS2









HERKES KENDİ YOLUNDA -B. EMRE ÜLGEN

THE LAST EXPRESS

OYUN TARİHİNİN EN ÇOK HAKKI YEMİŞ OYUNLARINDAN BİRİ OLAN *The Last Express*'i her hatırladığımda kağıt kesiği gibi ipince ama silinmemekte inatçı bir sızı duymamın sebebinin oyunun hikâyesi olduğunu sanıyordum ama değilmiş. Bu yazı için yeniden oynarken, *The Last Express*'in çıkışından 14 yıl sonra hâlâ çok güzel, şimdiki oyunlara bile kıyasla yenilikçi ve benzerine daha sonra rastlamadığım derecede zarif bir üsluba sahip olduğunu görerek oyuna yeniden hayran oldum. Fakat bir Agatha Christie romanı ustalığında yazılmış hikâyesinin öyle 'mazi kalbimde bir yaradır' sularına dalacak kadar hüzünlü olmadığını fark edince bu tuhaf üzüntünün nedenini kendime yeniden sordum ve tam orada, 1997 yılında bu oyunu beraber oynamış olduğum ama neden sonra sudan bir sebeple darılıp işte 14 yıldır küs olduğum çocukluk arkadaşımın sevimli hatırasını buldum.



DÜŞÜMDE SENİ GÖRDÜM

The Last Express benim kadar çocuksu bir zalimlikte inat etmeyen Tyler Whitney'in, arasının bozuk olduğu arkadaşına yazdığı bir mektupla açılıyor. Mektupta Tyler Whitney, arkadaşı Robert Cath'e çok önemli bir şey bulduğunu, yardım etmesi için kendisiyle Paris'ten İstanbul'a giden Doğu Ekspresi'nde (*Orient Express*) buluşması gerektiğini yazıyor. Oyun başlarken Robert Cath'in geç kaldığı trene bir motosikletten atlamasını izliyor ve kompartımana girdiğimizde arkadaşımızın cesediyle karşılaşıyoruz. En klasik -ve en çekici- polisiye kalıplarından biri olan bu başlangıcın şaşkınlığının oyun boyunca büyüyerek devleşeceğini de bilmelisiniz.

Hikâyenin bir an bile fire vermeyecek kadar zekice kurgulanmış olduğundan daha sonra bahsedeceğim fakat *The Last Express*'in asıl sürprizi oyuncuyu kesinlikle yönlendirmemesi ve bu karmaşanın ortasında kaderinizi tamamen kendi sezgilerinize bırakmış olmasında saklı. Şöyle ki, bu ilk anda arkadaşınızın cesedini yerde bırakabilir, yatağa bağlayıp saklayabilir ya da pencereden atabilirsiniz (ben bunlardan sonuncusunu yaptığımda daha önce benzerine rastlamadığım bir şeyle karşılaştığımı anlamıştım). Yaptığınız seçimlerin hikâyenin yönünü tamamen değiştirmesinin yanında gerçek zamanlı bir öykünün içinde olduğunuzu da belirtmeliyim. Yani diyelim çay saatinde yemek vagonunda değilseniz orda geçen bir konuşmayı kaçırabilir fakat bu sırada sahipsiz kalmış kompartımanları karıştırma şansını değerlendirebilirsiniz. Etrafınızda sizi beklemeden kayıp giden bir zaman olduğu hissini verebilen ve seçimlerinizle öyküyü büsbütün farklı dallara ayırabildiğinizden her seferinde farklı bir oyun deneyimi sunan bir oyun *The Last Express*. Elbette ki oyunun aniden bitmesine sebep olacak kadar talihsiz kararlar verebilir (arkadaşınızı camdan atın mesela, yaşarken kıymetini bilseydiniz, şimdi romantikleşmenin lüzumu yok), ya da kaçırdığınızı düşündüğünüz olaylara dönmek isteyebilirsi-



niz. Bunun için, oyunun her ögesinde olduğu gibi şık bir akıl yürütmeyle hazırlanmış menüdeki antika saati geri alarak zamanda geri dönebilirsiniz (ben her dedikoduyu dinleyeceğim, her deliğe burnumu sokacağım diye dellendim bu oynayışımda – insan yaşlandıkça daha meraklı oluyormuş gerçekten).

Birinci Dünya Savaşı'nın birkaç gün öncesinde başlayan *The Last Express*'in soylu güzelliğini ancak Agatha Christie romanlarını hatırlatarak anlatabilirim (daha okumamış olanınız varsa hemen başını önüne eğsin ve bu sinir bozucu derecede zeki cadının bence en güzel kitapları olan *On Küçük Zenci*, *Roger Ackroyd'u Kim Öldürdü?* ve bu oyunun en çok esinlendiğini düşündüğüm *Doğu Ekspresinde Cinayet*'i bir oturuşta okusun). Trende karşılaştığımız her karakter ilk bakışta tek bir özelliğiyle, mesela Tatiana ev kızı kapalılığıyla, August Schmidt dalavereciliğiyle öne çıkıyor fakat siz merak edip kurcaladıkça gölgeler yer değiştiriyor ve karakterlerin gizli kalan yönleri, aralarındaki ilişkiler tahmin edilemeyecek dönüşlerle ortaya çıkıyor. Bu bakımdan değme polisiye romanı yolda bırakacak kadar çekici bir hikâye anlatan *The Last Express*, Birinci Dünya Savaşı öncesi döneminin gerilimli atmosferinde uluslararası bir entrika, bir cinayet ve bir aşk hikâyesini iç içe anlatıyor. Oyunun en güçlü yanlarından biri de, insana sahiden uzun bir yolculuğa çıkmış hissi veren yoğun ortamı. İstasyonlarda bağıran, yemek saatlerini haber veren kondüktörler, kompartımanlarına girip çıkan yolcular, yan kompartımandan gelen konuşmalar, her detayına önem verilmiş gazeteler, defterler, mektuplarla öyle detaylı bir atmosfer yaratılmış ki tamamı bir trenin içinde geçen bir oyun olmasına karşın heyecan bir an olsun düşmüyor.

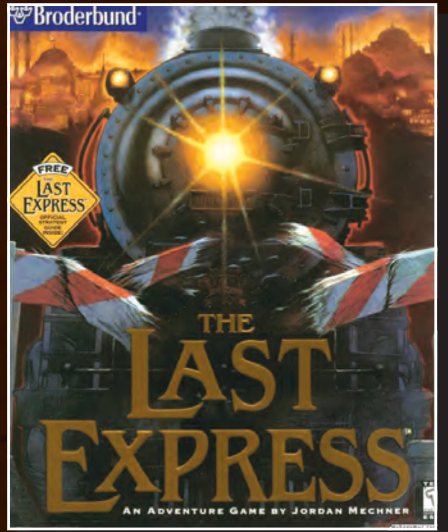
AYAZDA YATIYORDUN

Tabii *The Last Express*'in kuralları olan bir oyundan ziyade farklı bir deneyim olması, oyunun hak ettiğince ismini duyuramamasının nedenlerinden birisi de aynı zamanda. Çünkü oyunda gerçeklere o kadar sadık kalınmış ki neredeyse bulmaca yok diyebilirim. Tüm oyun başkalarının konuşmalarına misafir olmak, izinsiz kompartımanlarına girip eşyalarını karıştırmak, doğru zamanlarda insanları sıkıştırarak ağızlarından laf almak, kısacası gündelik hayatta başınıza gelse yapacağınız gibi, sizden gizlenen bir gerçeği öğrenmek için türlü çeşitli hinlikler yapmak üzerine kurulu. Sonuç olarak ortaya çıkan öykü o kadar muazzam ki ben bunu bir kusur olarak görmüyorum fakat macera oyunlarında çılgıncasına bulmaca çözmek isteyen oyuncular, oyunun bu serbestliğinden sıkılabilir. *The Last Express*'in olmayan bulmaca mekaniklerinden bahsetmişken arada birkaç aksiyon kısmı da olduğunu, fakat hikâyenin gerektirdiği anlarda çıktıklarından oyunun keyifli kötücüllüğüne çok şey kattığını da ekleyeyim.

Prince of Persia'da ilk kez hareket yakalama (*motion-capture*) teknolojisini kullanan Jordan Mechner'in *PoP*'dan sonraki tek yeni projesi olan *The Last Express*'te gerçek aktörlerin hareketlerini el çizimi animasyona dönüştüren *'rotoscoping'* isimli bir teknoloji kullanılmış. Bu teknolojinin oyunun kendine has görsel tarzına katkısı su götürmez olsa da, nedense kimi animasyonların akıcı, kiminin ise kopuk kopuk olması atmosferi bozan tek unsur bana kalırsa. Bunun dışındaki teknik detaylarda, insanların koridorlarda karşılaştığımızda bize yol vermelerinden herkesin kendi dilini konuştuğu seslendirmelere (neyse ki Tyler birkaç dil bildiğinden yabancı dildeki konuşmaları anlayıp bize altyazı geçiyor) kadar kusursuz bir oyun *The Last Express*.

NE İYİ NE KÖTÜ

- ✔ Benzersiz oynanış mekaniği ✔ Çapraşık hikaye
- ✔ Atmosfer ✔ Seslendirme ve müzik
- ✖ Bazı animasyonlar



The Longest Journey > The Last Express > Sanitarium





SON KARAR

GRAFİK	9/11
SES VE MÜZİK	11/11
HİKAYE / ATMOSFER	11/11
EĞLENCE	11/11

Muhtemelen oynamadığınız en güzel oyunlardan biri. **9.5**

Ne Kadar Oynanır?
1 ay



> **Tür:** Macera > **Yapım:** Smoking Car Productions > **Dağıtım:** Broderbund > **Sistem:** Düşük. > **Kutulu Fiyatı:** 30$
> **Dijital İndirme:** gog.com/dotEmu.com(5.99$) > **Yaş Sınırı:** 13 > **Dahası İçin:** http://jordanmechner.com/last-express/

PİXEL

RETRO-MAN

Oturmuşuz arkadaşla, Oscar törenlerini izliyoruz. Uyku gözlerden akıyor tabii. Yaş kemale ermiş, zor oluyor tabii böyle sabahlamalar. Bir de yani hiç oradaki filmleri konuşmuyoruz, 50'ler, 60'lar konuştuklarımız. *Yok o film vardı ya, ne güzeldi ya, yok şu daha güzeldi, yok be olm diğeri en süperdi...* şeklinde gitti tüm gece muhabbet. Konuştuğumuz en yeni film Star Wars'du diyeyim ben, siz gözünüzde canlandırın tabloyu! Sadece oyunlar konusunda fosiliz, retrocuyuz sanıyorsanız, yanılıyorsun adamım! Retro adam retro doğar! Arkadaş dediğim adam da hâlâ İspanyol paça pantolon giyiyor, saçlarını Ferdi Tayfur'un eski hali gibi kestiriyor, altın kolyesi filan var, düşünün artık...

Neyse, asıl konumuza dönelim. Geçen ay sorduğum 3 soruya doğru cevap veren 2 kişiyi kura ile seçtim! Kolay oldu yani kura kısmı. Ama maşallah size de basit sormuşuz, bir kişi bile yanlış cevap vermez mi arkadaş! Bir dahaki bilgi yarışmamızda çok kazık sorular bekleyin benden, buraya yazıyorum!

1. olan okurumuz: Ömer Yiğit (MDK 1 ve MDK 2 kazandı)
2. olan okurumuz: Mustafa Onur (6 aylık Oyungezer aboneliği kazandı)

OVER GAME — ÖDÜLLÜ YARIŞMA

1.'ye World of the Warcraft Atlas: Wrath of the Lich King

2.'ye 6 aylık Oyungezer aboneliği

Gelelim bu ayki konumuza: Bu ay Oyungezer okurlarına özel bir yarışma düzenlemek istedim. Bunun için de, elinde **Temmuz 2008 sayısı, yani Diablo 3 kapaklı Oyungezer** olan kullanıcılar bu kapağın fotoğrafını çekiyor, kadraja da bir kağıt üzerine, o sayıdaki Piksel'de *"Dünyamızı Sarsan Oyunlar"*da hangi oyundan bahsetmişiz, onu yazıyor, daha sonra da o görselin boyutlarını **500 KB'ye indiriyor** ve volkan@oyungezer.com.tr adresine "**Yarışma**" başlığında yolluyor. Ben de bunlar arasından 2 şanslıgezeri seçiyorum. World of Warcraft severler kaçırmasın derim bu kitabı. Arasına belki bir de imzalı disketimi koyarım, kim bilir!



"İşte bu!"

PİXEL YAZITLARI



DAIKATANA FACİASI

"John Romero's About to Make You His Bitch" diyordu yapım aşamasındaki Daikatana'nın reklamları, takvimler 96'yı işaret ederken. Çünkü Romero'nun *Wolfenstein 3D, Doom, Quake* gibi efsanelerde bizzat parmağı vardı ve bu durum ona ihtiyacı olandan fazla bir özgüven veriyordu. 24 bölümden oluşan ve dört farklı dönemde geçecek olan yeni FPS'si için planları oldukça büyüktü. Silah ve canavar sayısı rakiplerinin iki katı olacak, yapay zekânın kontrol ettiği iki yardımcıyla bulmacalar çözülecek, gelen tüm yeni özellikler sayesinde FPS türünde yeni bir sayfa açılacaktı. Romero babaya güven tamdı ve bize düşen ağzımızdan salyalar akıtarak oyunu beklemekti artık.

Bu rüya sadece bir yıl sürebildi. Zira 97'nin haziran ayı gelip çattığında Daikatana'nın ilk demosu gün ışığıyla tanıştı ve demoda bir şeyler feci derecede yanlıştı. Quake motorunu kullanan oyun yeni çıkacak *Quake 2*'nin yanında fazlasıyla sönük görünüyordu. Bu yüzden Romero oyunu Q2 motoruyla yeniden yazmaya karar verdi. Ama hesaba katmadığı bir şey vardı. Yapımcı ekip yeni kurulduğu için çoğu yetenekli ama nihayetinde amatör gençlerden oluşuyordu. Ve bu da oyunun tam 11 ay daha gecikmesine sebep olacaktı.

Ekip oyunu bu yeni motora oturtabilmek için sabahlara kadar çalışıyordu ve gecikmeye bağlı olarak da masraflar büyüdükçe büyüyordu. Nihayetinde birçok genç çalışan, sıkı çalışma temposu yüzünden okullarından atılırken maliyeti kurtarabilmek için de birçoğu işten çıkarılıyordu. Tüm bu sıkıntıların ardından oyunun Q2 motoruyla çalışan demosu 99 Mart'ında ortaya çıktı. Ama bu sefer de ne bir yaratık ne de tek kişilik mod vardı. Yalnızca multiplayer içeren bu hayal kırıklığının ardından oyuncular başları önlerinde evlerine dağıldılar.

Lakin Romero keçi kadar inatçıydı. Ve oyunu E3'e yetiştireyim derken iyice yüzüne gözüne bulaştıracaktı. Dönemin oyunları 30 frame'le çalışırken Daikatana yalnızca 12 frame civarında dolaşıyordu. Sonunda projeye milyonlar harcayan **Ion Storm** firması krize girdi ve yaşanan hayal kırıklığı sonucu kurucular Todd Porter ve Jerry O'Flaherty istifayı bastı.

Bütün bu facialara rağmen oyun Mayıs 2000'de tam dört yıllık bir gecikme (*Duke Nukem Forever*'ın yanında bu ne ki?) ve milyon dolarlık masrafın ardından piyasaya sunuldu. Tabii sonucu kolayca tahmin ettiniz sevgili okuyucular... Daikatana bırakın oyun tarihini değiştirmeyi, o tarihin en büyük alay konusu ve hayal kırıklığı olmaya adaydı. Yapay zekâ şaka gibiydi, yardımcılarımız kolayca ölüyor, bu yüzden de zaten berbat tasarlanan turları da bitiremiyorduk. Oyuncuların yıllarca hayalleriyle oynayan Daikatana kısa sürede tarihin en büyük facialarından biri oldu ve John Romero'nun kariyerine de büyük sekte vurdu. Hatta kendisi daha geçen sene bu oyun yüzünden tüm sevenlerinden özür diledi.

Kıssa'dan hisse: Ne oldum değil ne olacağım demeli. La Fontaine masalı gibi ya bu öykü resmen!

- Emre Sümer

Eski Dergilerim

İşte efsane 64'ler "Aylık Oyun Açıklamaları Dergisi"nin 1. sayısı. Yıl 1988. Günün parasıyla 1000 TL olan dergi, kapağına Masters of the Universe'i, Platoon'u ve OutRun'ı almış. Gördüğünüz gibi o yıllarda programlama dillerini öğreterek program yazdırtmak oldukça popülerdi. Düşünsenize size şimdi C# öğretsek 4 sayfa her sayı!



Oyungezer
SAYI: 41 - 2011/03

ISSN: 1307-8933

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Sitesi Manolya Sok. B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

Yayın Yönetmeni ve İmtiyaz Sahibi
Sinan Akkol, sinan@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Editörler
Burak Akmenek, akmenek@oyungezer.com.tr
Damla Pınar Gök, damla@oyungezer.com.tr
Furkan Faruk Akıncı, faruk@oyungezer.com.tr
Kaan Alkın, kaan@oyungezer.com.tr
Volkan Turan, volkan@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
B. Emre Ülgen, bemre@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Emin Barış, megaemin@oyungezer.com.tr
Emre İnal, emre@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Erce Güven, erce@oyungezer.com.tr
Erdem Madaralı, erdem@oyungezer.com.tr
Eren Okka, eren@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Göker Nurbeyler, goker@oyungezer.com.tr
Göktuğ Yüksel, goktug@oyungezer.com.tr
Güven Çatak, guven@oyungezer.com.tr
İpek Cevahir, ipek@oyungezer.com.tr
Mert Yiğit Doğru, samimipatates@oyungezer.com.tr
Umut Yanık, umut@oyungezer.com.tr
Yiğitcan Erdoğan, yigitcan@oyungezer.com.tr

Fotoğraflar
Hakan Özgül, hakan@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar: Alp Yoğurtçuoğlu

Kreatif Direktör
Erden Gümüşçü, erdeng@oyungezer.com.tr

Grafik Tasarım
F. Gülay Tezcan, gulay@oyungezer.com.tr

Web Geliştirme
Berkant Akarcan, berkant@oyungezer.com.tr
Ozan Özkan, ozan@oyungezer.com.tr

Reklam Sorumlusu:
Kaan Alkın, kaan@oyungezer.com.tr
Tel: 0216 465 98 50

İlüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, posta@mavikam.net
www.mavikam.net



SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Sinan Akkol

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Manolya Sokak B133A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Matbaacılık Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No:4 34885 Sancaktepe İstanbul
Tel: 216 5859102 Faks: 216 5859130
Basıldığı Tarih: 4 Mart 2011

Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık

Sırasız Cümleler - 14

Bir insanı roman yazdı diye, hayali bir dünyada geçen hayali bir hikâye yazdı diye öldürmekle tehdit etmek, Alice'in o güne kadar duyduğu en aptalca şeydi. Sözcükler zararsızdı, kimseye zarar verecek güçleri yoktu, bazı sözcükler bazı kişilere yakışıksız gelse de sözcükler ne bıçaktı ne de kurşun; onlar kağıt üzerindeki siyah simgelerden başka bir şey değildi ve ne öldürürler ne yaralarlar ne de gerçekten zarar verebilirlerdi. -Sunset Park, Paul Auster

GELECEK AY

TOTAL WAR
SHOGUN 2™

将軍

Geçen sayının ayıpları!

1. Log-In'in giriş yazısının başlığını yazarken Göker'in uykusu gelmiş, biz de uyandırmaya kıyamamışız. Ortaya garip bir cümle çıkmış.
2. Organize Sanayi'deki bir haberde bir İTÜ projesi olan hidrojenle çalışan Martı teknesinin "Tuzla Tersanesi'nde" yapıldığını yazmışız, Hidrodinamik Tersanesi olacakmış o, bilememişiz.
3. OGZ_DVD sayfasında Fetus'un yazısını baştan sona tersten yazan Eren, ayın kalanında da aynı şekilde yazmakta ısrar edince anladık ki bu çocuk bozulmuş, galiba biraz fazla çalıştırmışız. Ailesinden özür dileriz.